N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

182
JUIN
2006



EXCLUSIF

SPORE

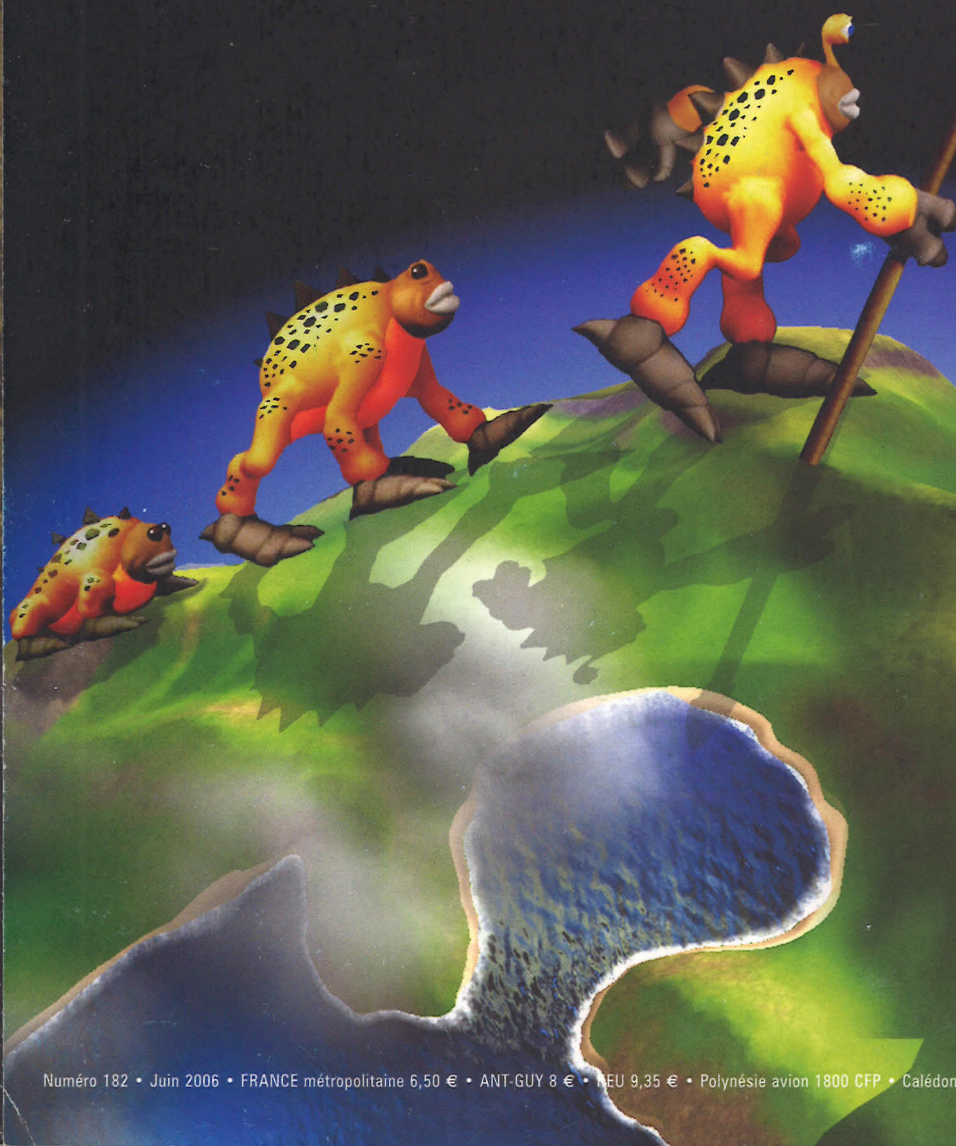
LE CRÉATEUR DES SIMS
VA FAIRE DE VOUS UN DIEU

E3

PREMIÈRES IMPRESSIONS
SUR LE PLUS GROS SALON
DE JEUX VIDÉO DE L'ANNÉE

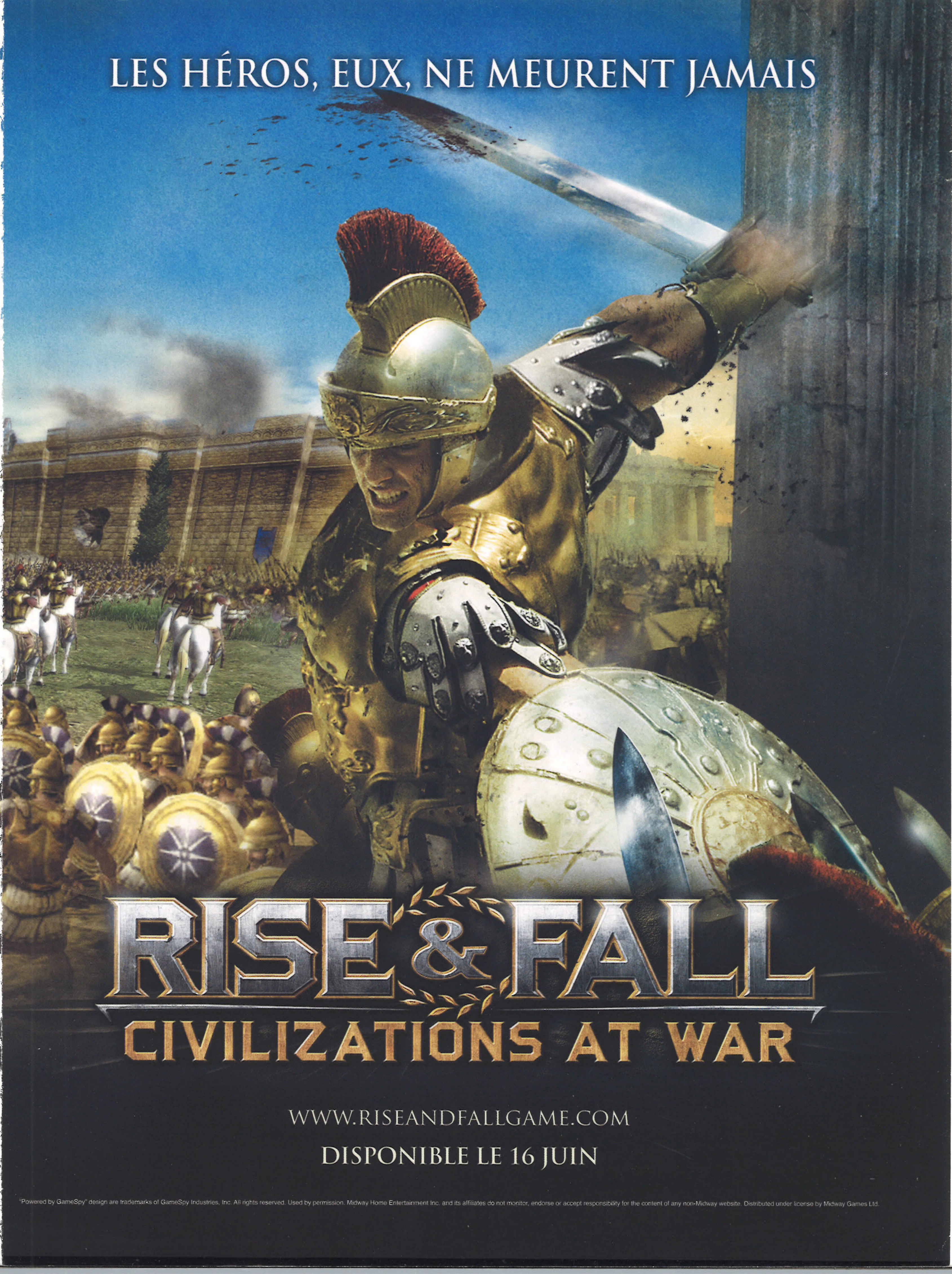
TESTS

- GUILD WARS FACTIONS
- HEROES OF MIGHT & MAGIC V
- HITMAN BLOOD MONEY
- AUTO ASSAULT
- RISE OF LEGENDS
- SIN EMERGENCE EP. 1
- G.R.A.W.



GUILD WARS FACTIONS • HITMAN BLOOD MONEY • HEROES OF MIGHT & MAGIC V • AUTO ASSAULT • G.R.A.W. • 182 JUIN 2006 • 6,50 €

Numéro 182 • Juin 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €


LES HÉROS, EUX, NE MEURENT JAMAIS
RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR
WWW.RISEANDFALLGAME.COM
DISPONIBLE LE 16 JUIN
"Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd.

LES EMPIRES S'ÉRIGENT PUIS S'EFFONDRENT

- DES COMBATS AU CORPS À CORPS !
- COMMANDEZ DES ARMÉES GIGANTESQUES
- ABORDEZ ET CAPTUREZ LA FLOTTE ENNEMIE
- ASSIÉGEZ LES PLUS GRANDES CITÉS
- DES MODES MULTIJOUEURS FANTASTIQUES



BATTEZ-VOUS AU COTÉ DE VOS TROUPES !



DES COMBATS NAVALS DANTESQUES ET DÉCISIFS



SOYEZ UN CONQUÉRANT, EN MODE SOLO OU EN MULTIJOUEUR.











Sommaire

182 JUIN 2006

14



JEU DE LA COUV'

Un an qu'on attend, un an qu'on creuse pour avoir des infos sur le bébé de Will Wright. Spore s'annonce à la hauteur de notre engouement. Même Robin Williams y a joué pendant l'E3, pour le présenter à la presse. Et rien que ça, c'était un jeu à part entière.

24



NEWS

En direct de L.A., Faskil et Fumble, ont regroupé tout un tas d'infos croustillantes qui laissent présager du meilleur pour l'avenir du PC. Faskil travaille aussi activement sur un projet secret, qui contient les mots « calendriers » et « babes »...

64



TESTS

Un mois plutôt studieux dans l'ensemble avec une moyenne général assez bonne. Heureusement que les premiers de la classe, comme Guild Wars Factions, rattrapent les erreurs des cancres, n'est-ce pas monsieur Will of Steel ?

118



MATOS

Quand SOE implémente du PvP dans Everquest II, ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère. Nedd en pleure encore lorsqu'il regarde l'inventaire vide de son perso après quelques combats. Loin de cette haine, les créatifs se creusent les méninges pour concevoir des scénarii avec Ryzom Ring.

JOYSTICK n° 182 - Juin 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Cyrille « June » Anquetil, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Guillaume « Nedd » Jamet, Gianni « Plume » Molinaro, Isabelle Larcher, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de Publicité : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Directeur de Clientèle : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2004

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Future MEDIA WITH PASSION

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément, et un encart abonnement broché. Il comporte un gatefold inversé Midway.
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

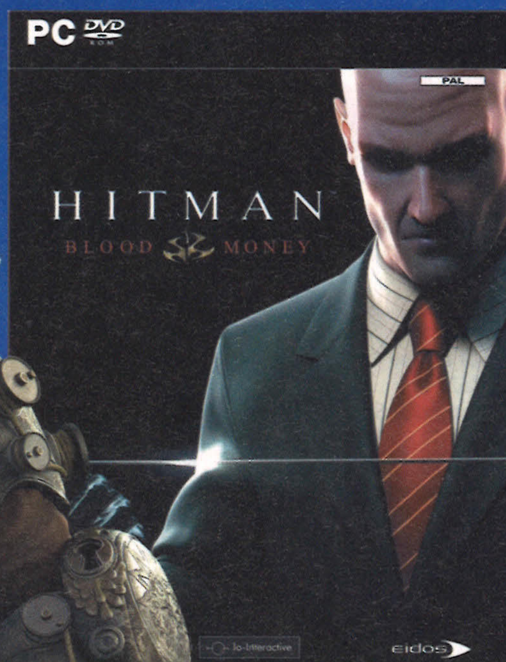
Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

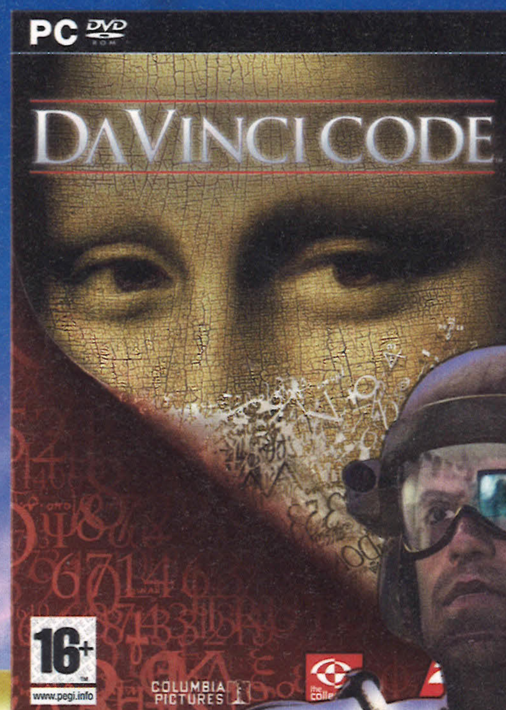
Couverture © Electronic Arts

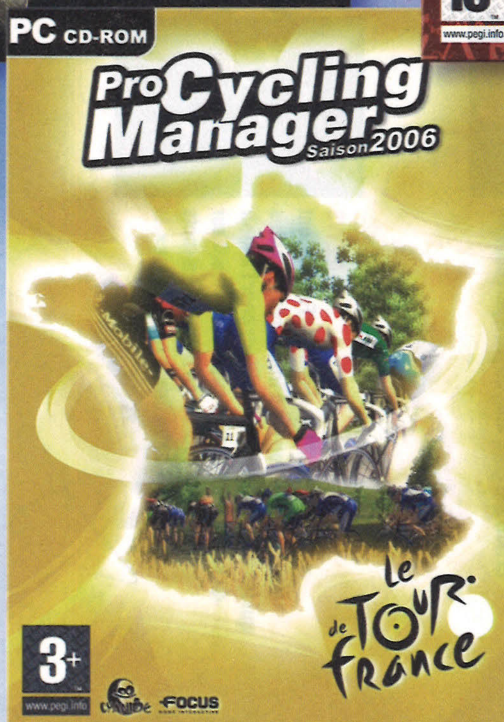
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

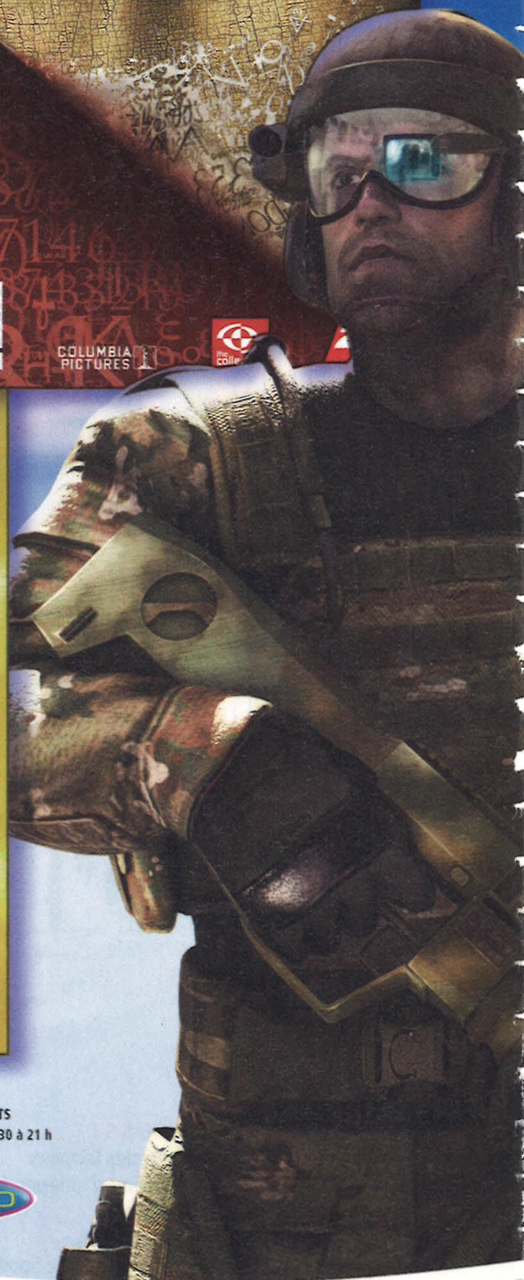
Les meilleurs jeux PC













Écoutez LE MEILLEUR DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
AVEC



PLUS DE
240 MAGASINS
DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

Les nouveaux Micromania

91 MICROMANIA MASSY
C. Ccial Cora Massy - 91300 Massy
Tél. 01 69 75 12 39

28 MICROMANIA DREUX
C. Ccial Cora Dreux-Ouest - 28100 Dreux
Tél. 02 37 42 01 68

69 MICROMANIA GIVORS
C. Ccial Carrefour Givors Deux Vallées
69700 Givors

59 MICROMANIA VALENCIENNES D'ARMES
C. Ccial Place d'Armes
59300 Valenciennes - Tél. 03 27 49 49 20

83 MICROMANIA BRIGNOLES
C. Ccial Leclerc
83170 Brignoles

59 MICROMANIA ENGLOS
C. Ccial Englos Les Géants
59320 Englos

Toute l'actualité du jeu vidéo,
les adresses de tous les Micromania
sur micromania.fr

DVD-Rom CD-Rom

sommaire #182

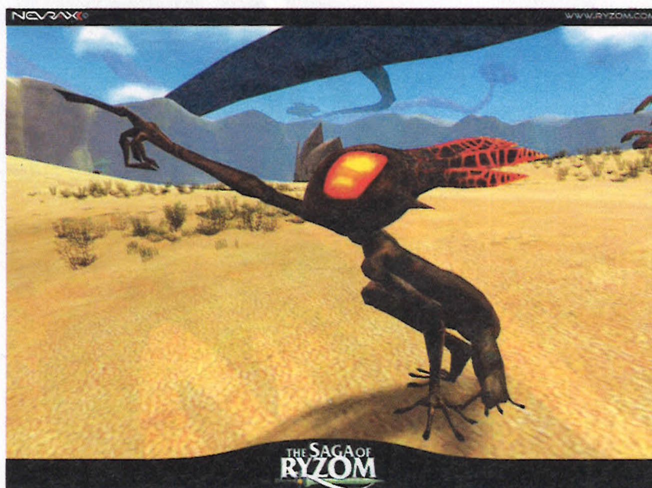
*Vous avez promis à votre dulcinée **de passer du temps avec elle ?** Dommage, **il va falloir reporter** votre tête-à-tête car on a prévu **de quoi vous occuper** pendant un moment. **Ce mois-ci,** en plus du jeu complet Beyond Good & Evil, **nous vous offrons un accès au MMORPG Ryzom,** sans compter toutes les bonnes démos **à vous mettre** sous la dent.*

CYD

DVD

The Saga of Ryzom

Genre : MMO
Développeur : Nevrax
Éditeur/Distributeur : Nevrax
Site Internet : www.ryzom.fr
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0











En résumé

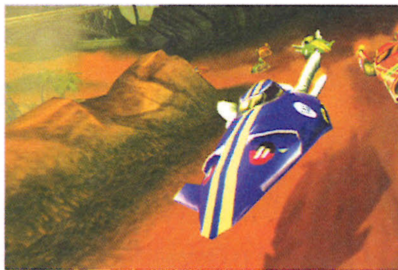
Bienvenue sur Atys, une planète unique qui renferme un nombre inimaginable de mystères. Venez découvrir sa faune et la flore en incarnant une des quatre races proposées. Les Fyros, peuple guerrier vivant dans le désert. Les Trykers, pacifiques et bons vivants se prélassant près de larges étendues d'eau. Les Zoraïs, une race vivant dans la jungle dont le signe distinctif est de porter un masque. Et les Matis : fier et ambitieux, ce peuple cherche à restaurer son royaume issu de la monarchie. Si l'envie vous prend de traîner vos guêtres dans cet univers, vous êtes bien tombé. Joystick vous offre un accès gratuit à ce MMO made in France. Pour cela, il suffit de créer un compte (http://www.ryzom.fr/?page=registration) avec la clé CD que nous vous offrons. Vous aurez alors accès aux Ruines de Silan, une zone permettant de découvrir le jeu, sans limitation de temps ni de points d'expérience. Par la suite, vous pourrez obtenir une promotion spéciale qui propose 100 jours d'abonnement pour le prix d'un mois, c'est-à-dire 12,90 euros. De plus, vous serez les premiers à goûter à Ryzom ring, une extension gratuite permettant de créer ses propres scénarii afin d'en faire profiter toute la communauté. En revanche, ne traînez pas à vous lancer dans l'aventure car cette offre n'est valable que pour tout nouvel abonnement souscrit avec la clé fournit sur notre pochette DVD avant le 1er juillet 2006

DVD

Beyond Good & Evil

Genre : Aventure/Action
Développeur : Ubisoft
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : http://beyondgoodevil.com
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c





En résumé

Non, nous n'avons pas mis la démo de Beyond Good & Evil deux ans après sa sortie, même bourrés on ne ferait pas une telle bêtise. Il s'agit bel et bien de la version complète de ce titre culte mise à votre disposition pour votre plus grand plaisir. Histoire de vous rafraîchir la mémoire, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'aventure/action créé par l'équipe de Michel Ancel, créateur de Rayman. Vous déboulez sur la planète Hyllis dans le rôle de Jade, une jeune reporter qui a un peu oublié de payer sa note d'électricité. Du coup, on lui a coupé le courant qui servait aussi à alimenter un bouclier protégeant sa demeure des attaques extraterrestres. Pour le coup, c'est nettement plus embêtant que de perdre trois steaks congelés. Vous voilà en route pour une quête peu commune qui, de fils en aiguille, vous amènera à résoudre des problèmes beaucoup plus importants. Actions, infiltrations, énigmes deviendront alors votre quotidien. Vous aurez besoin du combo clavier/souris afin de maîtriser toutes les commandes de BGE pour accomplir sereinement vos différentes missions.



DVD

Tomb Raider Legend

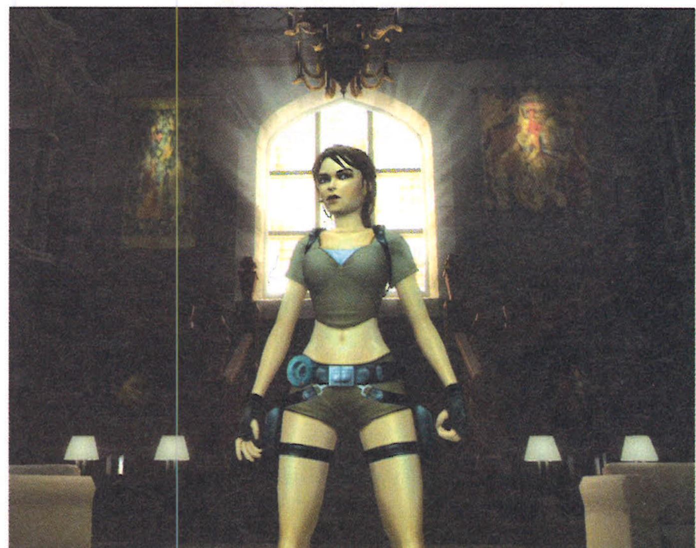


Genre : Action/Aventure
Développeur : Crystal Dynamics
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.tombraider.com
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 512 Mo, DirectX 9.0

En résumé

La plantureuse Lara revient sur le devant de la scène armée de ses charmes et ses flingues. Si vous désirez tester une partie du contenu présent dans les dernières aventures de la belle, cette démo devrait satisfaire votre curiosité. Elle propose d'incarner miss Croft durant une de ces missions à haut risque. Le but étant de récupérer un objet ancien et accessoirement de rester en vie. Avis aux explorateurs de tous bords.





Les démos

Répertoire \DEMOS

Ghost Recon Advanced Warfighter

Genre : Action
Développeur : Grin
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.ghostrecon.com
Config minimum : Windows 200/XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,8 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9

En résumé

Le dernier-né de la série Ghost Recon est enfin accessible via une démo qui propose d'accomplir la 2e mission de la campagne solo. L'option multijoueur est également disponible histoire d'essayer toutes les facettes de ce titre. Notez qu'il faut un bon gros PC pour apprécier pleinement tous les effets visuels de ce titre qui, il faut l'avouer, en met plein les yeux. Mais ne vous attardez pas trop sur le décor, sinon vous risquez de prendre une balle entre les deux yeux sans comprendre d'où ça vient.



DVD

Bone : The Great Cow Race



Genre : Aventure
Développeur : Telltale Games
Éditeur/Distributeur : Telltale Games
Site Internet : www.telltalegames.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Découvrez une nouvelle aventure de ce personnage tout mignon nommé Bone. À l'instar de Bone : Out From Boneville, la démo de ce deuxième épisode est en fait le jeu complet. Seul le début de l'aventure est accessible et il faut acheter une clé CD sur le site officiel (http://www.telltalegames.com/products/bone_act2) pour débloquer la suite. Cela vous coûtera 17,99 dollars. Mais naturellement, rien n'est obligatoire.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Le DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation du DVD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif.
En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Coupe du Monde de la FIFA 2006

Genre : Foot
Développeur : EA Sports
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.easports2006fifaworldcup.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,3 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0





En résumé

Avec l'arrivée de la Coupe du monde de foot, il faut s'attendre à voir débouler une tripotée de titres reprenant ce thème. C'est Electronic Arts qui ouvre la danse avec Coupe du monde de la FIFA 2006. L'Allemagne, l'Angleterre, les États-Unis et le Mexique sont les nations star proposées par cette démo qui devrait vous donner un avant-goût du titre développé par EA Sports pour l'événement.

Rise of Legends

Genre : Stratégie
Développeur : Big Huge Games
Éditeur/Distributeur : Microsoft
Site Internet : www.riseoflegends.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9



En résumé

Suite du très célèbre jeu de stratégie Rise of Nations, Rise of Legends reprend toutes les bonnes choses de son prédécesseur avec, en plus, un nouveau moteur qui en met plein les yeux. Cette démo propose d'essayer une petite portion de la campagne solo de la race Alin. Vous pourrez aussi participer à des escarmouches sur deux cartes (Frozen Standoff et Summer's Heat) en sélectionnant l'une des deux factions suivantes : Alin ou Vinci.

Les autres fichiers

LA SECTION DRIVERS :

- Drivers ATI Catalyst 5.9 pour Windows 98/Me
- Drivers ATI Catalyst 6.4 pour Windows 2000/XP
- Nvidia ForceWare 81.85 pour Windows 98/Me
- Nvidia ForceWare 84.21 pour Windows 2000/XP

UTILITAIRES :

- Civil Netizen Beta 3
- Event Log Explorer 1.3
- XP Syspad

LA SECTION PATCHS :

- Patch 2 pour Act of War High Treason
- Patch 1.2 pour Call of Duty 2
- Patch 1.2 pour Commandos Strike Force
- Patch 1.2 pour Quake IV
- Patch 2.070 pour Serious Sam 2
- Patch 1.1 pour Tomb Raider Legend

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.



I ♥ LIFE
EASTPAK

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Fahrenheit Hot Coffee

Bonjour ! C'est le premier mail que je vous envoie et il est d'une importance capitale. Non, je déconne. En fait, je viens de rejouer à Fahrenheit avec votre soluce du n°174 d'octobre 2005 et je crois avoir trouvé un passage très, très souhaité : les galipettes avec Tiffany, l'ex de Lucas. Eh bien c'est possible de reconquérir son cœur et le reste, il suffit d'être sentimental et de réussir à jouer le morceau de guitare qu'elle demande et ensuite de l'embrasser (essayez de l'embrasser uniquement après le morceau de guitare, sinon c'est un râteau obligé). S'ensuit une partie de jambes en l'air à gérer avec la souris... Si ça peut permettre de booster les ventes de ce superbe jeu.

evin

Effectivement, Yavin me confirme qu'il a omis cette petite joyeuseté dans sa soluce. Merci pour l'info. Pour ce qui est de booster les ventes, je ne sais pas si cela aura un quelconque impact sur la fortune personnelle de David Cage. En tout cas, une chose est sûre : au moment où je vous parle, toute la rédac vient étrangement de réinstaller le jeu.

Humanisme

Après toutes ces années à partager mon quotidien (et ma chambre) avec toi, j'éprouve une vive émotion à t'écrire enfin. Sombre mécréant du PC que je suis, peut-être trouverais-je la lumière si tu me fais partager ton magnificient (ndFask : non, ce n'est pas un mot) savoir. J'ai acquis Oblivion le lendemain de sa sortie. Je sais, je suis vil et faible, je n'ai pas attendu le test, mais ce sont mes amis qui me l'ont offert, en ayant conscience de ma passion elderscrollesque (ndFask : ce n'est pas un mot non plus). C'est à mon humble avis un jeu qui frise la quintessence vidéoludique, mais là n'est pas l'essentiel de mon propos. Dans la boîte, l'éditeur 2K Games a glissé une « carte d'enregistrement ». Jusque-là, rien d'extraordinaire. Mais mes camarades haut-elfes magelames (c'est bourrin, c'est bien) (ndFask : certes, mais ça n'est toujours pas un mot) un tant soit peu attentionnés auront pu lire, faisant suite aux questions traditionnelles sur le nom, l'adresse, le matériel possédé, une requête des plus farfelues: « MERCI DE NOUS DIRE EN 10 MOTS CE QUI NE VA PAS BIEN DANS LE MONDE ». Kesako ? 2K Games fomenterait-il une conquête du monde ? S'ils font d'Oblivion une épreuve de concours, ça m'économiserait beaucoup d'heures de révisions. Ou, autre hypothèse, Bethesda étant très doué dans la conception de mondes, l'idée serait de coder un monde virtuel épuré des contrariétés des gamers ? Je me perds en conjectures, seule ton expérience vidéoludique ancestrale pourrait me venir en aide.

Le FanFan Masqué

Alors, vous tombez mal : je n'ai pas la boîte d'Oblivion sous la main et impossible d'en trouver une à la rédac (vu qu'on a tout rangé chez nous, hem...). Je ne pourrai donc vérifier l'exactitude de vos affirmations concernant cette surprenante et quelque peu candide question de nos amis de 2K. Néanmoins, si cela se révèle exact, je trouve que dix mots, c'est un peu léger pour expliquer tout ce qui ne va pas dans le monde. Déjà, votre pseudo m'en bouffe trois, ça part mal.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Le drogué du mois

Cher personnel du Joystick Daily Planet, je cherche à joindre le journaliste Clark « Loutre » Kent. Vous savez celui qui nous fait l'honneur mensuel de nous choisir les super-démos de votre CD/DVD. Je m'explique. Je prends votre numéro 180 par exemple. Une des démos proposée est Commandos Strike Force, qui se voit affublée d'un 3 dans vos pages. Ooohhh... Précieux Mo ! Quand tu viens à manqueerrr !!! Hum, désolé, toujours tendance à surjouer. Nan, mais c'est vrai quoi. On vous fait confiance, nous. Pas besoin de nous envoyer au front à votre place. Pour en revenir sur la place que ces jeux prennent, plutôt nous mettre des logiciels sympas ou plus de patches. Ho, la loutre ! Ouais, c'est à toi que j'cause ! Fous-toi en l'air aux acides, mais ne touche plus à la krypto-galette mensuelle. Finalement, c'est moi qui vais me foutre en l'air... En attendant que tout ça change.

Aeromousse

Certes, votre interrogation est légitime : il peut paraître illogique de défoncer un jeu dans nos pages et de le proposer au même moment en démo sur nos galettes. Mais, voyez-vous, notre TBF à nous, qui gère tout ça dans sa cave du deuxième sous-sol, n'a pas toujours le loisir d'y mettre ce qu'il veut. Entre les démos exclusives qui nous glissent entre les doigts (ça arrive aux meilleurs) ou les titres qui ne proposent carrément pas de démos, il est nécessaire de pratiquer un subtil équilibre entre ce qu'on voudrait faire et ce qu'on peut faire. Sinon, je profite de cette occasion pour vous rappeler que le blister entourant le magazine ne se fume pas. Après, j'ai beaucoup de mal à comprendre ce que vous racontez.

Marketing atemporel

Fan de GUILD WARS, je ne pouvais pas laisser passer cette occasion de vous taquiner un peu. Sur votre n°180 du mois d'avril 2006, à la toute première page du magazine, j'ai vu la pub pour Guild Wars Factions en double page. Jusque-là, pas de problème. C'est juste que la date de sortie que vous proposez est le 28 avril « 2005 ».

Reddog

Ah, oui, tiens. Il y a effectivement une légère méprise sur la date de sortie. Notez toutefois que ce n'est finalement pas très grave, vu que cette erreur ne nous est pas imputable. Elle est le fait du service marketing de nos amis de NCsoft. Donc, une double page, tirée à ouatemille exemplaires dans plein de magazines de jeux vidéo et qui a probablement dû leur coûter la peau des fesses, tout ça pour annoncer la sortie d'un jeu l'année dernière. Comme je disais, vraiment rien de grave.

Around Ze Weurld

Une petite photo, histoire de vous montrer qu'on pense à vous, même au soleil.

Philippe

On pourrait se venger et faire des vannes. Mais NON. On est au-dessus de ça. Si. Gngn.



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Spore Spore Spore Spore Spore Spore Spore S

Tout a commencé à l'E3, en mai 2005. Caf et moi arpentions nonchalamment le stand Electronic Arts, quand une petite voix nous intima de pénétrer dans un local sombre et exigu, à l'abri des regards indiscrets : « y'a Will Wright, le papa des Sims, qui fait une démo de son nouveau projet ». Mouais, les Sims, ce jeu de filles ? Au moment où j'allais décliner l'invitation par un poli, mais ferme « nan, faut vraiment qu'on y aille, sinon on va encore faire la queue deux heures avant de choper un burger à la cantine », Caf avait déjà foncé dans la pièce obscure. Le boulet. Forcé et contraint, je lui emboîtai le pas. À l'intérieur, assis à même le sol devant un grand écran plasma, un geek quadragénaire goguenard nous accueillit en nous offrant... un petit morceau de météorite. Je m'attendais à ce que, d'une seconde à l'autre, il nous sorte une guitare et psalmodie des chants à la gloire de la paix universelle et des herbes qui font rire. Mais c'est un clavier et une souris qu'il dégaina. Ce gentil binoclard qui venait de me glisser un caillou dans la main n'était autre que Will Wright himself. Et pendant une heure, le sourire en coin, il allait nous mettre une bonne claque.

Il y a dans le monde une poignée d'individus qui passent leur vie à vouloir faire la révolution. L'univers du jeu vidéo ne fait pas exception à la règle : Warren Spector, Peter Molyneux, Will Wright... Tous affichent la même volonté de sortir des sentiers battus pour offrir au joueur une expérience inédite. Jusqu'ici, le résultat est plutôt mitigé. Mais tonton Wright semble avoir pris une longueur d'avance sur ses petits camarades. Dans nos cœurs, en tout cas.



Présomptueux journaliste

Oui, quand j'y repense, j'ai un peu honte d'avoir fait preuve d'autant de condescendance à l'égard de celui qui est devenu, depuis, mon héros à moi que j'ai. Outre une présentation passionnante sur la base d'une version même pas alpha (bel exploit alors que d'autres trimaient pour nous vendre leurs jeux bel et bien terminés), l'homme nous a également insufflé une nouvelle foi dans le jeu vidéo. Spore, je voulais rentrer chez moi pour y jouer tout de suite, qu'il soit fini ou pas. Et ça, c'était il y a un an. Depuis, l'attente n'a cessé de croître. Alors je profite des quelques pages qu'on me laisse dans le mag pour faire un peu le point de la situation : que sait-on aujourd'hui de Spore ? À quoi ça risque de ressembler ? Et surtout : vous faut-il prévenir dès aujourd'hui vos proches que vous risquez d'être injoignable pendant quelques mois, voire sans doute un peu plus ?

PAR faskil

GENRE : MAÎTRE DE L'UNIVERS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : MAXIS/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 2007


Spore Spore Spore
SPORE

« **Demain, je conquiers l'UNIVERS !** Mwahahahaha ! Bon, après-demain plutôt… »

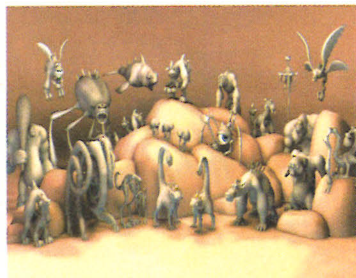
Espèce de cellule

On pourrait résumer Spore à une succession de mini-jeux, imbriqués les uns dans les autres de manière subtile et intelligente, mais ce ne serait clairement pas lui rendre justice. Même si le fond est exact, l'intérêt réel que présente le titre se situe à un tout autre niveau. Le plus simple, pour ceux qui débarquent et pensent toujours qu'il s'agit d'un jeu avec des champignons, est de reprendre depuis le début. Tout fan d'astrobiologie qu'il est, Will Wright a eu un jour, au saut du lit, l'ambition un peu folle de simuler la naissance et l'évolution d'une forme de vie, depuis ses premiers balbutiements microscopiques jusqu'à l'avènement d'une civilisation intelligente capable d'embarquer pour la conquête spatiale. Oui, c'est vaste, mais ça n'a pas eu l'air d'effrayer nos amis de Maxis. Tout commence donc avec un petit organisme monocellulaire contraint de batailler pour sa survie dans un environnement liquide et hostile, schématisé en deux dimensions. Dans cet univers réduit, tout en 2D, s'ébattent joyeusement d'autres petites bestioles du même acabit, certaines vouées à nous servir de petit-déj', d'autres plutôt désireuses de nous grignoter amoureusement. Imaginez une sorte de Pac-Man psychédélique et vous aurez une bonne idée de ce dont je parle. Et là, vous vous dites : « Quoi ? Tout ce foin pour un Pac-Man ? ». Ah, ah, restez en alerte, parce que vous n'avez encore rien vu.

Comme les parents de Fumble il y a un paquet d'années, vous aussi tentez de fabriquer des trucs étranges.

À taaaaable !

À chaque repas que fait notre bestiole, celle-ci gagne des points d'évolution. Une fois un certain niveau atteint, on accède à un éditeur 3D où l'on va pouvoir améliorer sa créature en modifiant par exemple sa structure physique pour la rendre plus véloce, en lui ajoutant un dard qui pourra servir d'arme et en faire un prédateur plus redoutable, etc. On ignore encore pour le moment dans quelles limites on pourra réaliser ces « adaptations génétiques », probablement en fonction d'un capital de points acquis, à dépenser dans ces différents « upgrades ». La principale innovation réside dans la gestion « procédurale » de ces bestioles. Je m'explique : pour permettre une liberté totale de créativité (le mot d'ordre de Wright), c'est le soft lui-même qui se chargera de déterminer comment bougent vos créatures, selon le squelette que vous leur affecterez. Tout est donc virtuellement possible, vous pourrez donner naissance aux êtres les plus improbables, n'ayant pour limites que celles de votre imagination. Une fois le « bébé » peaufiné, on le remettra alors à naviguer dans le microenvironnement hostile pour qu'il poursuive sa chasse



On peut vraiment créer n'importe quoi avec ce jeu.





et, fasse finalement un nouveau bond dans l'évolution. Après un certain nombre de générations, notre rejeton aura suffisamment grandi pour se permettre d'évoluer dans un voisinage plus complexe, tout en 3D, puis de quitter le monde aquatique pour poser le pied sur la terre ferme.

Best of

C'est là toute l'essence de Spore : régulièrement, le titre change de genre. D'un ersatz de Pac-Man, on migre alors insensiblement vers un jeu plus proche de Populous. Nos bébêtes développent non seulement de nouvelles aptitudes physiques, mais aussi leur cerveau. Elles commencent à s'organiser en tribu et se mettent à interagir avec leur environnement de manière plus réfléchie. Vous pouvez alors commencer à leur offrir divers objets dont elles devront apprendre à se servir, objets créés de toutes pièces grâce à ce même éditeur 3D, pierre angulaire du jeu qui vous a permis jusqu'ici de concevoir votre rejeton. Et si vous avez la flemme, rien ne vous empêche d'aller piocher dans les créations des autres joueurs (voir l'interview de Will Wright pour plus de précisions à ce sujet). Observer ces petites bestioles qui tournent autour des lances pointues que vous venez de leur offrir gracieusement, puis s'interrogent sur l'utilité de ces objets étranges avant d'avoir le déclic et d'entamer une danse hystérique de contentement, croyez-moi, ça vous décroche un large sourire sur le visage. Et je ne vous raconte même pas ce qui se passe lorsque vous leur glissez un tambour dans les pattes (ou tout autre membrane en faisant office) et qu'elles réalisent que lorsqu'on frappe dessus, ça fait du bruit et c'est rigolo.





Le problème dans l'évolution, c'est qu'il y en souvent un plus gros pour vous bouffer, quoi que vous fassiez.

Mais ce n'est pas tout

Bon, maintenant que vous avez bien ri, il va désormais falloir vous occuper de votre nouvelle famille autrement qu'en lui jetant divers objets pour admirer sa débauche d'intelligence. C'est un concept récurrent dans les jeux de Will Wright : vous allez devoir veiller au bonheur de vos protégés. Hop, nouveau basculement vers un autre type de jeu : une forme allégée de Sim City. Construction de routes, de bâtiments aux usages divers (débloquant de nouvelles aptitudes, comme dans un RTS classique), de véhicules, bref tout l'aménagement urbain à l'échelle d'un petit village. Au même moment, l'I.A. s'occupe de gérer votre voisinage. Toujours en important du contenu généré par les autres joueurs, le jeu est capable de peupler votre planète d'une kyrielle d'autres cités, habitées de créatures tout aussi étranges que les vôtres, et dont les



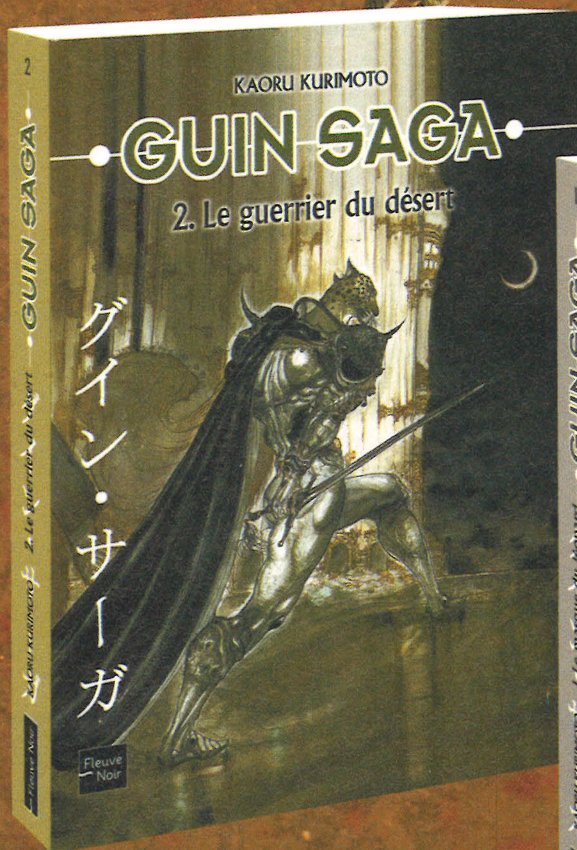
Rien que les artworks font envie…

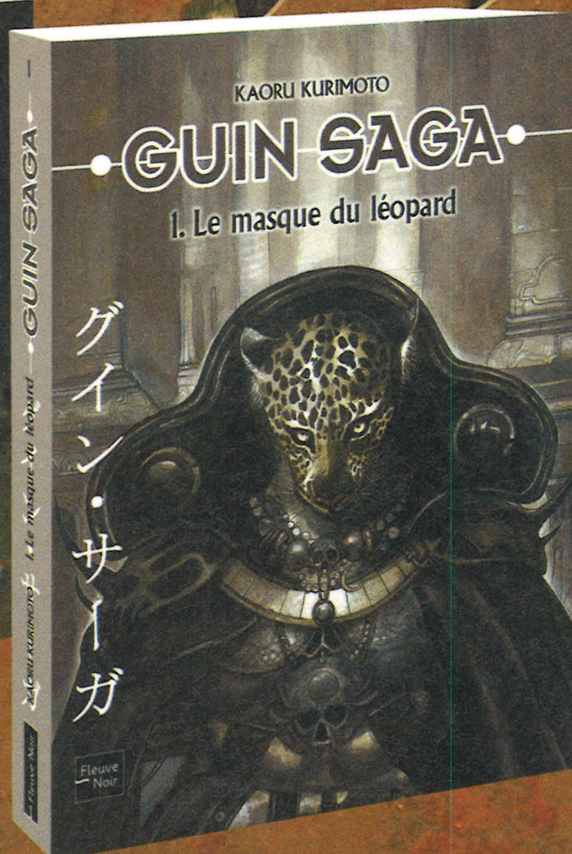


GUIN SAGA

La nouvelle griffe incontournable de l'heroic fantasy.

Véritable phénomène au Japon, découvrez le chef d'œuvre créé par Kaoru Kurimoto.





グイン・サーガ

Parution le 24 mai 2006

À partir de 224 pages - 10 €

Fleuve Noir

www.fleuvenoir.fr

intentions ne seront pas forcément amicales. Il existe trois indicateurs de prééminence dans Spore : économique, militaire ou culturel. Et ni vu, ni connu, voilà qu'on plonge à nouveau dans un type de gameplay différent, quelque part entre Risk et Civilization.

L'espace, l'ultime frontière

L'objectif va maintenant être d'étendre le rayonnement de vos protégés. Pour ce faire, il faudra quitter votre tanière et rendre visite aux voisins. Plusieurs cas de figure pourront alors se présenter et un peu à l'instar de ce qui se faisait dans Black & White 2, vous pourrez asseoir votre domination par la force ou par la supériorité culturelle, en passant de village en village. Une fois la planète entière acquise à votre cause, rien ne vous empêchera de quitter la stratosphère, grâce à un vaisseau spatial que vous pourrez débloquer dans ce qui sera la dernière phase du jeu, la plus ouverte : la conquête spatiale. Volant alors vers d'autres cieux, voire d'autres galaxies, aux commandes d'une soucoupe volante, véritable couteau suisse disposant d'une pléthore de gadgets, vous pourrez aller jeter un coup d'œil aux autres civilisations et tenter d'entrer en contact avec elles. Bon, comme dans la vraie vie, les voisins ne sont pas toujours hospitaliers et il se peut qu'une fois encore, vous soyez contraint d'user de la force pour vous faire respecter. Cette dernière phase de Spore est sans conteste la plus ouverte. Will Wright explique que le jeu est construit de manière progressive : dans les premiers niveaux, on ne dispose que d'une marge de manœuvre limitée et d'objectifs clairs, pour finalement en arriver aux niveaux supérieurs où la liberté d'action est totale.



Ouais ! Enfin le printemps. !

Rien ne se crée, rien ne se perd

Toute la beauté du titre réside dans un point particulier : la gestion procédurale du contenu. Suivant la volonté de Will Wright de redonner les rênes de la créativité au joueur, tout le contenu est généré par ce dernier, mais il peut aussi le prendre chez un autre joueur, selon ses préférences. Rien n'est prédéfini, en dehors de scripts simples qui gèrent les interactions de base ou la physique (pour la manière dont se déplacent les créatures, par exemple). Tout le reste, le nombre de pattes, de bras ou même de bouches dont disposera votre spécimen, le look des bâtiments, des armes, des outils et autres accessoires, tout passe par l'éditeur 3D du jeu (ou celui d'un autre joueur, si vous êtes feignant et que vous préférez profiter de ses créations). Les possibilités sont donc pratiquement infinies et l'on ne devrait a priori jamais croiser deux fois la même espèce. Si vous aviez déjà pris votre pied en régissant la petite vie tranquille d'une famille de Sims, imaginez votre bonheur quand vous pourrez étendre votre terrain de jeu à l'univers tout entier. Spore ne proposera rien de moins.



Le jeu des 57 erreurs, vous avez 15 minutes.





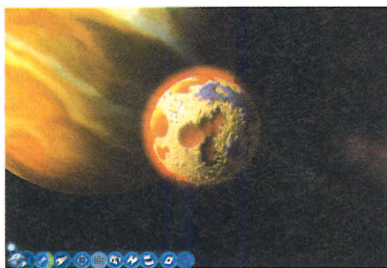
Tout ça part
plutôt bien, ma foi





Décidément, l'imagination de Will Wright est sans limite.

Après de longues heures de jeu, on pourra faire joujou avec une zoulie planète.



Cela dit, il reste encore quelques petits points d'ombre. Difficile pour le moment de se faire une idée sur le déroulement exact d'une partie de Spore. De nombreux facteurs sont encore inconnus, et Will se garde bien de les commenter. Comment pourra-t-on « remporter une partie », si tel est bien l'objectif ? Pourra-t-on, malgré tout, y jouer en mode complètement offline en bénéficiant du contenu additionnel par d'autres biais ? Pourra-t-on contrôler plusieurs types de créatures différentes en même temps ? Les accoupler entre elles pour créer des hybrides ? Même si à chaque présentation, Spore titille unanimement l'impatience des joueurs, on ne peut encore se prononcer avec certitude sur sa qualité de « killer app ». Trop ambitieux ? Peut-être. Il y a toujours le risque du syndrome Molyneux qui pourrait faire irrémédiablement basculer le jeu dans la catégorie « il est rigolo ton gadget mais, au final, je m'emmerde un peu ». Gardons la foi, ça part plutôt bien et, pardonnez mon langage, bon Dieu que tout cela est bien bandant ! Les concepts ludiques neufs sont tellement rares en ce moment, j'ai envie de croire que Spore pourrait bien être le coup de pied au derrière qu'attend l'industrie du jeu vidéo pour se remettre à avoir des idées. Des vraies.

Quelques mots
avec Maître Wright

Joystick : En 2005, lors de l'E3, vous nous aviez montré une première version de Spore en nous expliquant que la partie online du jeu ne serait pas vraiment online. Vous aviez même utilisé le terme de…

Will Wright : … « massively singleplayer game », parfaitement. C'est-à-dire que le joueur bénéficiera du contenu généré par d'autres joueurs. Pendant qu'il parcourt le jeu, le programme tient compte des besoins et des goûts de chaque joueur et remplit son univers avec du contenu approprié, créé par d'autres. Au même moment, le contenu créé par ce joueur est envoyé sur un serveur central, de manière à ce que les autres puissent également en profiter. Néanmoins, un joueur n'affrontera jamais véritablement les autres, il jouera plutôt contre une I.A. qui se chargera d'utiliser le contenu créé par ces derniers. Ce qui implique que nous serons à même d'éviter l'écueil habituel des MMO. Personne n'aime être dans la situation où, ayant envie d'aller jeter un œil à telle ou telle planète, il va la trouver « fermée » parce que son propriétaire n'est pas en ligne.

Est-ce que Spore utilisera un système d'objectifs, comme dans Les Sims 2 ?

Les joueurs découvriront que les premiers niveaux de Spore sont, d'une certaine manière, plus orientés vers des objectifs, alors que le niveau dans l'espace est totalement ouvert. Par exemple, le principal objectif de la « créature » est de grappiller des points d'évolution en chassant et en forant, en établissant des relations avec les autres créatures, en améliorant sa créature, en lui forgeant une intelligence pour développer son cerveau. Dans le niveau spatial, par contre, il y a une grande variété de manières de jouer. Vous pouvez investir dans l'effort de guerre en espérant devenir la race la plus crainte de la galaxie, vous pouvez bâtir des alliances, vous pouvez faire du commerce, ou vous pouvez juste vous contenter d'explorer l'univers. Il y aura également un système de missions.

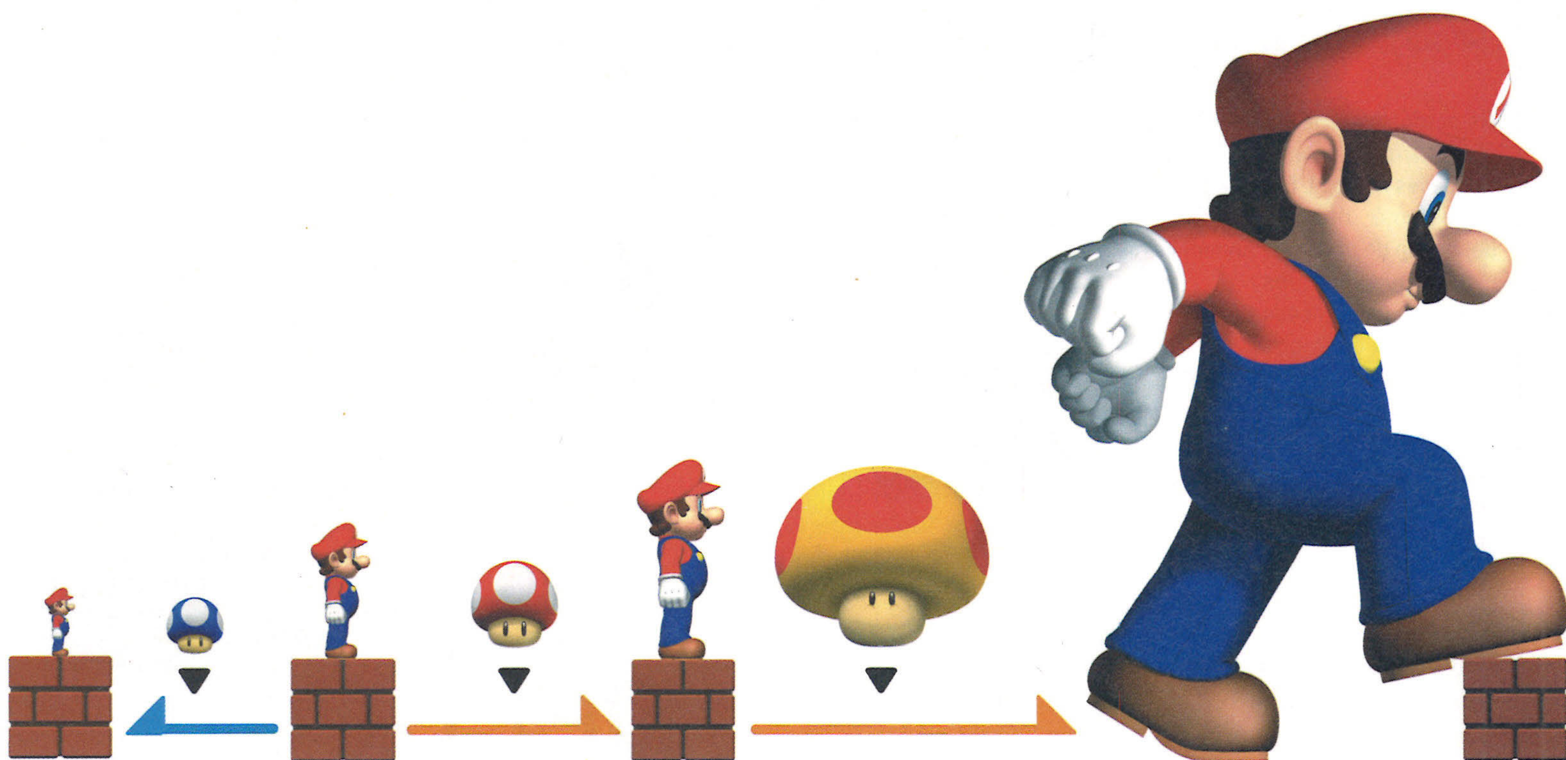
Comment réussit-on à garantir l'équilibre d'un jeu comme Spore, où ce sont les joueurs qui peaufinent les moindres détails de leur race ?

On peut créer des règles fondamentales. Comme, par exemple, dire qu'aucune créature ne peut être « la meilleure ». Quand les créatures sont générées, plusieurs valeurs (comme la discrétion ou la vitesse) sont rattachées à différentes parties du corps, de sorte qu'un type de pied par exemple sera plus rapide qu'un autre. Mais aucune créature ne pourra avoir le niveau maximum dans chaque catégorie. Du coup, il y a toujours un équilibre.

Est-ce que Spore fera usage d'une I.A. « adaptative » (technique fort décriée), qui s'ajuste au niveau du joueur ?

Oui. Tant que c'est fait de manière subtile, c'est une bonne chose. Il faut juste veiller à ce que le joueur n'en prenne pas conscience.

TA LALA LAA LA DO DI DOO LA LALA LA



CETTE MÉLODIE VOUS REVIENT
LE 30 JUIN



Coming soon

C'est au tour de Warcraft de bénéficier d'une adaptation ciné ! Enfin, pas tout de suite mais Blizzard vient d'apposer sa signature sur un petit contrat présenté par la société Legendary Pictures. Tout cela, bien sûr, afin de porter son célèbre univers à l'écran. Pour le reste, c'est l'inconnu, pas de date de sortie, pas d'acteurs annoncés et encore moins de réalisateur. C'est quand même un poil peu pour contenter les fans. D'un autre côté, s'ils cherchent une actrice, je connais une petite brune rigolote et enthousiaste à l'idée d'incarner une prêtresse sur écran géant.

DITO EXPRESS

Caféine

Ne perdons pas de place en blabla ce mois-ci, on a trop de news sous le coude pour ça. Et quelles news ! L'E3 a été particulièrement riche côté titres PC. Pas forcément beaucoup de nouvelles annonces mais nous avons pu voir des versions bien avancées de produits que nous suivons parfois depuis plus d'un an. La mauvaise nouvelle (mais pas franchement une surprise) : un bon paquet de jeux s'annoncent aussi magnifiques que gourmands. Le bond technologique des PS3 et Xbox 360 entraîne dans son sillage nos machines : préparez-vous à upgrader ! Vous retrouverez évidemment le dossier E3 complet dans le prochain numéro.

Phrase à la con

06/05/2006 - 22h41
Faskil : « Ce morceau de Carlos est fantastique. »

Je préfère ça que le train





À force de passer leurs journées à modéliser des locomotives, les Australiens d'Auran ont parfois des envies de meurtre. Et je les comprends d'autant plus que c'est sûrement moi qui testerais le prochain épisode de leur simulation ferroviaire, Trainz, la référence du genre. Ils se sont donc lâchés en se lançant dans le développement d'un… MMO. Oui, c'est plutôt inattendu, mais c'est la mode. Les premières images sont séduisantes et ça s'annonce plutôt sanglant. Totalement axé sur le PvP, Fury mélangera les éléments de RPG habituels avec un système de combat inspiré des FPS. Le but avoué est de proposer un immense défouloir online dans un monde médiéval fantastique. « Imaginez les battlegrounds de WoW ou Guild Wars sous stéroïdes ». L'abus de rail nuit bel et bien à la santé !



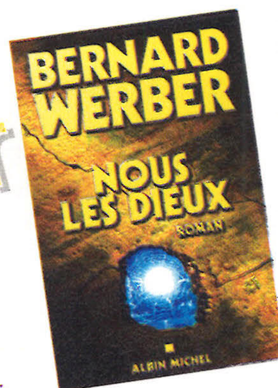
Martin pêcheur

À peine parti de chez Ubi Canada et remplacé par Yannis Mallat, l'ex-boss Martin Tremblay a bien vite décidé d'enfiler un marcel et un bermuda à fleurs avant d'aller draguer de la bombasse sur les plus belles plages du monde. Non, en fait je déconne et il s'est juste barré faire exactement le même taf chez Vivendi. Logique. Malheureusement pour lui, son ancien employeur ne l'entend pas de cette oreille et agite devant son nez un joli papier signé par lui-même et disant en substance : « Je suis un brave garçon et je n'irai pas bosser à la concurrence si je me barre ! ». Amusant quand on se souvient des déboires opposant Electronic Arts et Ubi au sujet de transfuges entre les deux éditeurs. Ahlàlà, quel suspense, je me demande comment tout cela va se terminer, pfiou. Oh, vous me direz, on s'en cogne de toutes ces histoires de pognon/fuites de cerveaux mais si jamais ça me retarde un bon titre chez Vivendi ou Ubi, j'enverrais un pote spécialisé dans les conciliations à l'amiable mettre tout le monde d'accord. Il est chauve et très efficace. Vous verrez…

Phrase à la con

05/05/2006 - 15h57
Caf : c'est quoi le mail de Nedd ?
Fumble : Je sais plus, mais ça commence par Nedd

Prière de patienter



Tiens, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas vu une adaptation d'un roman de Bernard Werber en jeu vidéo. Six ans déjà depuis l'adaptation moyenne des Fourmis, ce roman « culte » dont le succès m'a toujours paru logique comme la présence d'un réfrigérateur dans un igloo. Cette fois-ci, l'adaptation concerne « Nous les Dieux », autre énorme succès de l'écrivain français. Le joueur y incarnera un apprenti dieu fraîchement débarqué à l'école et dont l'objectif sera de, oh pas grand-chose, juste écrire l'histoire de l'humanité, en toute modestie. En dehors de ça, les infos sont maigres et, de toute façon, le jeu ne sortira pas avant la mi-2007, soit en même temps que le dernier volume de la trilogie. Pour la petite histoire, c'est Blue Label Entertainment France qui éditera le jeu et Werber himself se chargera de le produire. Sans doute histoire d'en tirer de juteux bénéfices et de tout planquer sur un compte en Suisse.
Ah ça, quand on aime les fourmis, on en prend vite les bonnes habitudes.

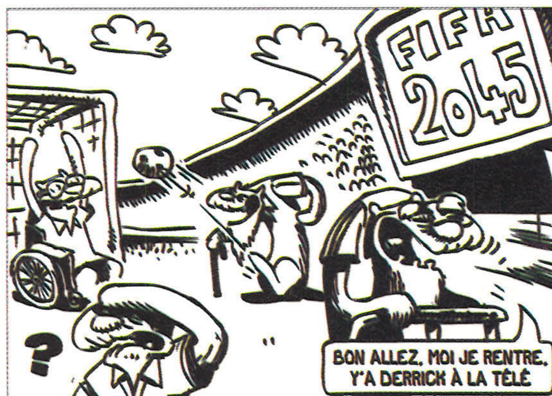
Série spéciale

Décidément, les jeux par épisodes ont le vent en poupe. Après la série « Bone », les extensions pour Half-Life 2 et le bien nommé SiN Episodes, c'est Alone in the Dark 5 qui lève la grand voile, et j'en profite d'ailleurs pour vous coller quelques nouvelles images. On ne connaît pas encore le nombre d'épisodes ni le prix de la chose mais ça ne devait pas prendre 10 ans pour boucler toute l'histoire, plutôt quelques mois. L'idée c'est de plonger le joueur une quarantaine de minutes dans l'univers histoire de le faire bien flipper et de terminer en apothéose sur un « cliffhanger » de folie. « Et c'est quoi un cliffhanger ? », me demandez-vous les yeux pétillants d'enthousiasme face à mon érudition légendaire. Allez, faites un effort, je vous assure que vous connaissez cette technique destinée à faire monter la sauce par un énorme retournement de situa… OH MON DIEU JE DOIS VOUS LAISSER, ON EST ENVAHIS PAR DES MILLIERS DE LOUTRES EN STRI….

F.E.A.R. bientôt sur…

…Xbox 360 ? C'est pour bientôt et c'est de bonne guerre puisqu'on leur a chouré Condemned. Bon, maintenant, passons aux choses sérieuses, on peut échanger un jeu de bagnoles ? Allez, au hasard, on prend Gotham 3 et on file Crazy Frog Racer.

Un jeu sans fin



Et ça continue encore et encore, cette interminable histoire d'amour entre Electronic Arts et la FIFA. L'éditeur américain vient en effet d'acquérir les droits de la licence pour sept années de plus. Voilà qui nous amènera en tout et pour tout à plus de 20 ans d'exploitation, la série ayant débuté sur l'ancestrale Sega Megadrive. Remarquez, d'ici là, avec le bordel géopolitique ambiant et la future crise déclenchée par la pénurie en hydrocarbures, on devrait être en train de se les geler sous un gigantesque hiver nucléaire et penser à autre chose que taper dans un ballon comme des benêts. Qu'importe, ces gros malins sont largement capables d'enchaîner avec des dizaines de suites de Command & Conquer pour s'adapter à l'ambiance du moment.

Hellgate : London…

…s'offre un tout nouveau site ! Youpi, courons vite récupérer des fonds d'écran ultra glauques et surtout allons mater la date de sortie ! Ah tiens non, toujours pas de date de sortie. Bon, bah va pour les fonds d'écran.

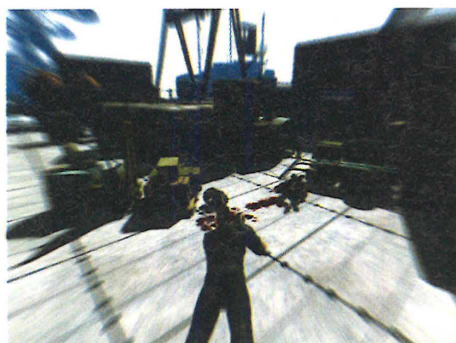


> Genre : Chasse au dealer
> Éditeur : Cenega Publishing
> Développeur : Plastic Reality Technologies/ République Tchèque
> Sortie prévue : Août 2006

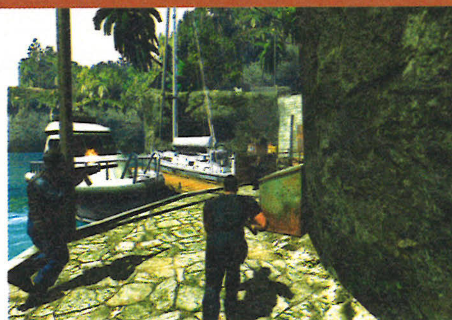
EL MATADOR

Comme Cenega passait dans le coin, ils se sont dit qu'ils pourraient nous présenter le jeu d'action à la sauce Max Payne de Plastic Reality. Ah ça pour du bourrin, c'est du bourrin. Rien d'original sous le soleil de Colombie : un type de la lutte anti-drogue dézingue les plus gros cartels du cru, du sbire aux boss, avec une panoplie d'arme digne d'un placard d'Atomic (au moins une trentaine de flingues, fusils d'assaut, mitrailleuses, et autres grenades). Et… c'est tout. On dirige son Matador en vue à la troisième personne et on descend tout ce qui se présente devant soi. Simple, non ? J'ai pu noter que le moteur physique faisait déjà bien son boulot : rien de mieux que des plaques de plâtre qui tombent des murs pour ressentir toute la puissance de son shotgun. Quant à l'I.A., elle semble travaillée juste ce qu'il faut pour que les ennemis se planquent bien en utilisant le décor. De même pour vos collègues (car vous ne serez pas seul), qui resteront toujours dans vos parages, tout en combattant indépendamment. Ma foi, ce ne sera pas le jeu du siècle, mais si Plastic Reality termine d'implémenter tous les effets graphiques voulus et qu'ils le sortent à la date prévue, ça pourrait faire un défouloir sympathique quand la chaleur nous empêchera de réfléchir plus de deux secondes devant Civilization IV.

Fumble



Le bullet time d'El Matador, qui ne s'appelle pas comme ça parce que le terme est copyrighté.



C'est pas next-gen, mais c'est pas moche non plus.



C'est pas trop tôt !

Lorsque Bioware s'est barré pour développer un jeu de rôle en exclu Xbox, on n'avait pas trop apprécié. Pour tout vous dire, moi j'avais envie de leur tordre le nez, les oreilles et des endroits encore plus sensibles avec une pince monseigneur. Manifestement ils tiennent à leur intégrité physique puisque Jade Empire est désormais annoncé sur PC ! Et ça, pour une bonne nouvelle, c'est vraiment une très bonne nouvelle. Comme d'hab, on nous annonce que tout sera adapté à nos machines avec une amélioration des graphismes, une I.A. revue à la hausse et une super-gestion du combo clavier/souris. Youpi, mais moi je fais partie de la race des gens jamais contents alors je voudrais également un portage de leur prochaine tuerie « Mass Effect ». Et si la réponse est non, je peux toujours ressortir la pince.





Le doute plane



En marge du COG Live (voir reportage), Codemasters nous a présenté le nouveau RTS futuriste de KD Lab connu pour avoir tenté d'innover avec Perimeter. Maelstrom reprend les mêmes ficelles que le précédent : tentatives d'innovations et… gameplay décevant ? Il serait précoce d'enterrer le titre sur cette première démo mais je ne renifle rien de bon. Les bonnes idées comme terraformer le terrain en temps réel ou utiliser la météo passent pour l'instant à la trappe, au profit d'une réalisation désastreuse. Du boulot en perspective avant la sortie prévue à la rentrée !

Une page de publicité

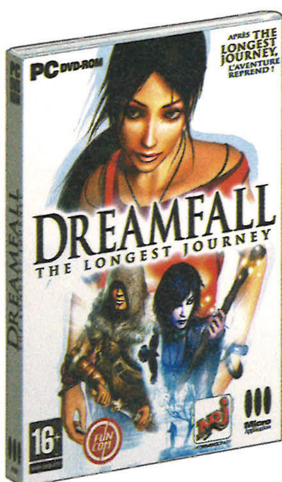
Quand il s'ennuie, ce bon vieux Bill Gates achète des trucs. D'après les psys, il paraît que c'est super bon pour le moral de claquer toute sa thune. Ça m'a toujours intrigué ce phénomène. Quand on se retrouve à poil dans la rue sans même une misérable carotte à grignoter, ils continuent à dire que c'est pour le moral ? Bref, ce n'est pas le sujet et de toute façon, Billou, en bon gros malin, aime surtout amasser plein de brouzoufs avec ses petites emplettes. Du coup, le bonhomme s'est payé Massive Inc, une boîte spécialisée dans le placement de pubs au sein de nos jeux chéris. Pas de panique ! Microsoft martèle que les pubs seront judicieusement choisies en fonction des univers et rien ne devrait nous ruiner notre « expérience de jeu » ! Cool ! Non, pas cool ? Ah, vous aussi, vous les voyez venir avec leurs pubs cohérentes genre « Synthol, ça fait du bien là où ça fait mal », alors qu'on se fait défoncer la tête à coups de marteau par un streum haut comme la Tour Eiffel ?

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

" Avez-vous déjà pleuré devant un jeu vidéo ? "
Erwan Cario - Libération.fr

SEUL LE PASSÉ PEUT RÉVÉLER LES SECRETS DU FUTUR


Trois aventuriers, trois mondes, trois destinées.
Dialogue, réflexion, action, infiltration : choisissez et assumez les conséquences.
Des paysages fantastiques dans des mondes inconnus.



www.dreamfall.fr



PC DVD ROM




















DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

À peine remis de mes émotions suite à la trépidante course de WTCC à Magny-Cours, me voilà curieusement téléporté vers un Word tout de blanc vêtu. C'est un signe, une petite voix me murmure des mots tendres comme « BOUCLAAAGE » et « CINQ MINUUUTES BOULEEET ». Bien, autant s'exécuter avant que les choses ne commencent à vraiment mal tourner, je ne suis pas fan du contact d'un écran 24 pouces propulsé à deux cents à l'heure sur ma tronche. Et puisque que je vous parle de vitesse, autant que cela vous soit utile, alors je vais vous conseiller Netkar Pro (www.netkar-pro.com). Oui, O.K., le titre du jeu fait penser à une machine à café chinoise bradée à 9 euros chez Carrouf' mais je vous assure, ça vaut vraiment la peine. À première vue, rien ne distingue ce jeu-là des autres simus de caisses, sauf… la gestion de la physique qui est une véritable tuerie. Ah ça, quand on a la chance de disposer d'un ingénieur auto dans la team, ça aide à sortir quelque chose de convenable. Et ce n'est pas un hasard puisque Netkar Pro est, à la base, destiné aux vrais pilotes. Autant dire qu'on a affaire à du très sérieux. Bon, visuellement, ce n'est pas la panacée, le jeu est encore incomplet, mais l'acquisition d'une licence vous donnera droit à une année de mise à jour. Et quand on voit le travail effectué, on ne peut qu'avoir confiance dans la suite des événements. À réserver aux fanatiques, mais à essayer impérativement.

Petits, mais costauds

Moins rigoureux, mais néanmoins tout aussi prise de tête, je vous présente Egyptian Addiction (www.bigtoesoftware.com). Il s'agit d'un « puzzle game » assez classique. Et comme avec tous les jeux de ce genre, résumer le concept s'avère à peu près aussi simple que d'expliquer la pandémie de grippe aviaire à une mouette (demandez à C_Wiz, de son Havre natal, il essaie depuis six mois). En résumé, le but est d'utiliser une petite baballe pour en toucher d'autres afin qu'elles prennent la même couleur et de vider tout le tableau de cette manière. La difficulté vient surtout du temps limité à soixante secondes pour trouver LA solution permettant de passer au niveau suivant. De quoi suer quelques bonnes heures bien stressantes. Et comme le disait Charles Baudelaire : après la sudation vient la nostalgie. Enfin, il n'a jamais dit ça, mais il aurait pu s'il avait fréquenté les mêmes bars que moi. Et donc voici Aveyond (www.amaranthia.com), un petit RPG rappelant beaucoup les meilleurs moments de la Super NES avec ses défauts (graphismes antédiluviens) et ses qualités (richesse de l'univers, durée de vie énorme…), un jeu rafraîchissant, tout simplement. Certes, Aveyond fait pâle figure face à Oblivion, mais au moins il ne faudra pas débourser 2 euros tous les trois jours pour jouer à l'aventure complète.

Yavin



Egyptian Addiction. Sous une apparence bon enfant se cache une invitation au suicide.

Egyptian Addiction Gniii, plus que 54 secondes… et c'est comme ça tout le temps.



Netkar Pro Les caisses sont tout de même bien jolies.



Netkar Pro But du jeu : rester sur la grande bande grise du milieu. Pas si facile, croyez-moi.

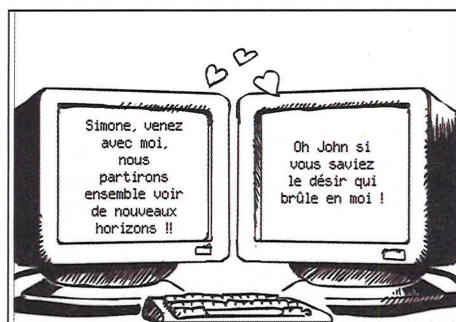


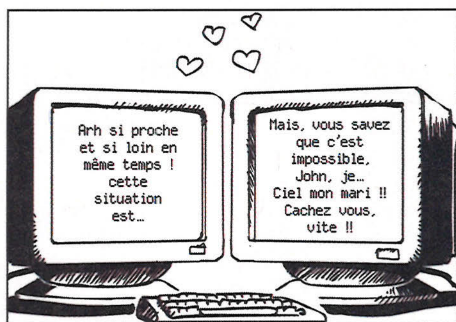
Aveyond Oh, bah, zut, de l'eau, me voilà bloqué. Vite, une soluce !

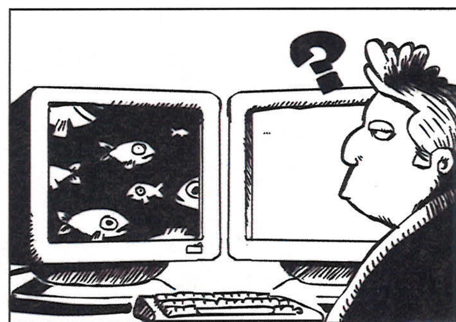


Aveyond Quand je vous dis que ça rappelle la SNES.

La vie passionnante des double-écrans







Liquidation totale



Après la mise en vente de studios prestigieux comme Shiny ou Eden Games, la débandade continue chez Atari. L'éditeur, dont toutes les loupiottes clignotent frénétiquement d'un dramatique rouge vif, s'est récemment débarrassé du développeur texan Paradigm et des franchises sur les jeux Timeshift et Stuntman. L'idée c'est de récupérer pas moins de 20 millions d'euros histoire de respirer un peu et de faire décamper ces satanés huissiers qui cognent à la porte. C'est THQ qui met la main sur Stuntman et Paradigm pendant que Timeshift continuera ses aventures chez Vivendi, et qu'AOL met la main sur le portail Games.com. Bravo les gars, fourguer des titres super moyens pour se renflouer c'est une excellente idée mais il vaudrait peut-être mieux s'attaquer rapidement à la véritable cause du problème. Par exemple faire plein de jeux qui déchirent.

Metal of Honor

Un film sur Metal Gear est bel et bien en préparation ! Cool ! Et en plus il ne sera pas réalisé par Uwe Boll (Alone in the Dark, Bloodrayne, House of the Dead) comme le voulait la rumeur. Ouf, on a eu chaud. Mais ne nous réjouissons pas trop vite. Ce n'est pas encore gagné. Les Japonais adorent la France et je vous rappelle qu'un certain Luc Besson y sévit.

Fallout 3…

…était bien présent à l'E3, comme le prouve cette zoulie image affichée sur le stand Bethesda. Voilà voilà, c'est tout, ils n'ont montré que ça et le mot que vous cherchez est : « enflures ».

Quantic Dream bosse

…sur Heavy Rain dont la « cinématique temps réel » présentée à l'E3 transperçait les globes oculaires. À part ça, aux questions « où ? », « quand ? », « comment ? » et « pourquoi ? », je n'ai rien à vous répondre. Mais à mon avis, ils vont bien rentabiliser leur matos de capture de mouvements.





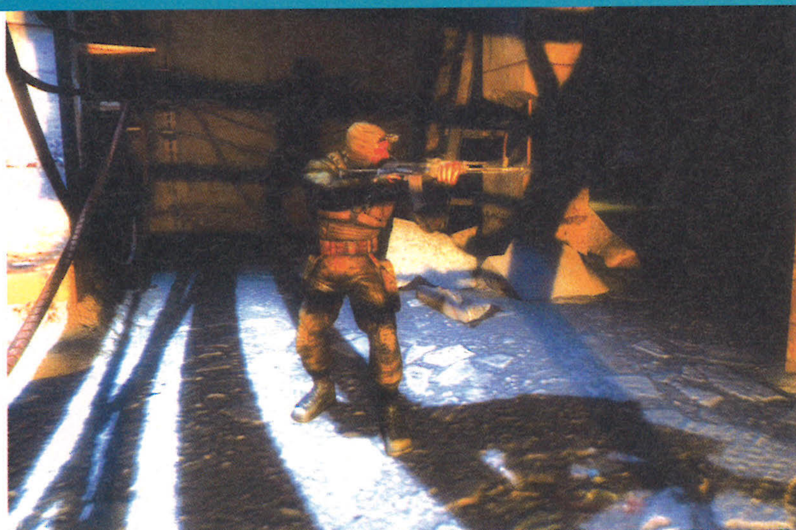
Chic, on pourra même faire du camping en caravane.



>Genre : Arlésienne radioactive
>Éditeur : THQ
>Développeur : GSC Game World/Russie
>Sortie prévue: Début 2007

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

Pas la peine de regarder votre calendrier, nous ne sommes plus au mois d'avril et ceci est très sérieux. Après de loooongues années de boulot et de remises en question, il semblerait bien que les développeurs de S.T.A.L.K.E.R. voient enfin le bout du tunnel. On en a donc profité pour tailler un peu le bout de gras avec Oleg Yavorsky, RP chez GSC Game World.



Je pense que pour les ombres dynamiques, on a bien pigé qu'ils ne rigolaient pas.

Joystick : On sait déjà que S.T.A.L.K.E.R. se déroulera dans la zone radioactive de Tchernobyl. Mais à part ça ?

Oleg Yavorsky : L'histoire commence en 2006 au moment où a lieu une nouvelle explosion à Tchernobyl. On ignore cependant s'il s'agit à nouveau d'un réacteur qui est entré en fusion ou de quelque chose d'autre, du coup des expéditions scientifiques sont envoyées pour enquêter. Expéditions qui disparaissent les unes après les autres. Le gouvernement décide de verrouiller complètement la zone. On commence alors à voir apparaître des mutants que l'armée pacifie à coup d'armes à feu. Plusieurs années passent et rien ne change, mais la curiosité commence à croître dans la population et certains, plus courageux que d'autres, décident de s'aventurer dans la zone, au mépris des militaires, pour en ramener des objets et les revendre. Le joueur débutera son aventure en 2012 (NLDR : non, non, il ne parle pas de la date de sortie, on se calme) et incarnera un « stalker », dont l'occupation principale consistera à collecter et vendre des objets, à récolter des informations sur la zone, mais surtout à dévoiler le mystère qui plane sur elle, à savoir : que s'est-il réellement passé en 2006, qui contrôle la zone et d'où viennent les mutants ?



Oleg Yavorsky

Cela fait un moment que S.T.A.L.K.E.R. est en développement. Pourquoi autant de temps ?

Après avoir réalisé et mis ensemble tous les éléments



Voilà typiquement le genre de gars que j'éviterais soigneusement de croiser.

impératif d'équilibrer tout cela pour garantir un bon gameplay. Pour le joueur, ce qui est important, c'est plutôt la manière dont ces éléments s'intègrent les uns aux autres et si le jeu est captivant ou pas, plutôt que la qualité d'un élément en particulier. Après avoir pu jouer au jeu, du début jusqu'à la fin, nous avons également pu déterminer quelles idées de game design fonctionnaient ou non. De manière générale, nous avons passé la dernière année sur le renforcement de la trame du jeu. Surtout après avoir pu effectuer quelques « play-tests » où nous nous sommes rendu compte que, face à la multitude de tâches aléatoires, le joueur était un peu perdu.

La dernière fois que nous avons pu y jeter un œil, le moteur 3D avait l'air impressionnant mais nous n'avons pas eu beaucoup d'informations sur le gameplay. Vous pouvez nous en dire plus ?

Le joueur traversera la zone de part en part en choisissant lui-même le chemin qu'il désire suivre. Il suivra l'intrigue principale en remplissant des objectifs primaires et secondaires, mais il pourra également évoluer librement dans la zone et y faire ce que bon lui semble. Le jeu propose un contenu économique important. Pour survivre en tant que Stalker, vous allez devoir récolter de l'argent en recherchant et en revendant des objets et des déchets scientifiques, en éliminant les mutants de la zone et même en éliminant d'autres Stalkers. Avec l'argent gagné, vous pourrez acheter de l'équipement, des armes et des armures, qui vous permettront d'atteindre des zones précédemment inaccessibles.



« D'où viennent ces mutants ? » sera l'une des questions récurrentes, juste après « Pourquoi ne suis-je pas resté peinard chez moi ? »



Pour l'avoir vu tourner, je peux vous confirmer que les jeux d'ombre et de lumière sont particulièrement flippants.

Que trouve-t-on dans la zone ?

La zone renferme un grand nombre de personnages, chacun avec ses propres objectifs et motivations. Notamment des bandits multiformes, des Stalkers de calibre variable, des scientifiques et des vendeurs, des personnages uniques et des héros. Certains groupes vous seront à la base hostiles, alors que d'autres seront neutres. Le nombre d'amis ou d'ennemis que vous vous ferez dépendra de vos actions. Vos actes ont une grande influence sur vos relations. De bonnes relations vous donneront des prix bas. Notez que vos actes auront aussi une influence sur la fin du jeu.

Est-ce que le jeu utilisera toujours un système de réputation ?

L'attitude et la réputation ont une grande importance en termes de gameplay dans S.T.A.L.K.E.R. Au départ, la plupart des PNJ sont neutres par rapport au joueur (seuls les bandits et les militaires sont hostiles), mais quand le jeu commence, leur attitude va évoluer selon les actions réalisées par le joueur. En aidant d'autres Stalkers de certaines factions, vous pourrez changer leur statut « neutre » en statut « amical » et au final peut-être même vous voir offrir la possibilité de rejoindre leur faction, débloquant par la même occasion de nouvelles missions, armes ou pièces d'équipement. Vous pouvez aussi décider d'être hostile à tout le monde, mais cela sera probablement la manière la plus difficile de finir le jeu. Il est toutefois possible de se la jouer « solitaire » sans être forcément hostile. Le nombre d'objets récoltés ou vendus, ainsi que les tâches accomplies, augmenteront votre réputation et vous permettront de vous démarquer de vos concurrents. Le système d'évaluation devrait motiver le joueur à sortir du lot.



Non, je n'irai pas jouer avec toi dans la réserve d'uranium enrichi.

Et le moteur 3D X-Ray ?

Il s'agit d'un moteur propriétaire développé au sein de GSC. Il y aura deux moteurs de rendu dans la version finale de S.T.A.L.K.E.R., un pour DX8 et l'autre pour DX9. Le moteur DX8 sera pour les configs modestes alors que le DX9 offrira des graphismes au sommet de leur art. La liste des caractéristiques est assez large et inclut des éclairages et des ombres dynamiques, des millions de polygones par image en temps réel, des « normal maps », du HDR, des shaders 3.0 et bien d'autres choses encore. Le moteur est versatile et intègre l'I.A. , la physique, le son et le réseau. Vous pouvez en apprendre plus à ce sujet sur www.stalker-game.com.

FASKIL





Rainbow Six : Vegas

JACKPOT OU RUINE ?

Hop, en vrac, quelques screenshots de Rainbow Six : Vegas volés à l'E3. Comme prévu, on pourra passer en vue à la troisième personne pour certaines phases particulières, comme les descentes en rappel. Comme prévu, ça fait hurler les fans. À tort ou à raison ? Vous le saurez dès le mois prochain. Mais vu les démos auxquelles nous avons eu droit, franchement tout ça s'annonce très bien et mon petit doigt me dit que la licence pourrait bien retrouver ses lettres de noblesse.

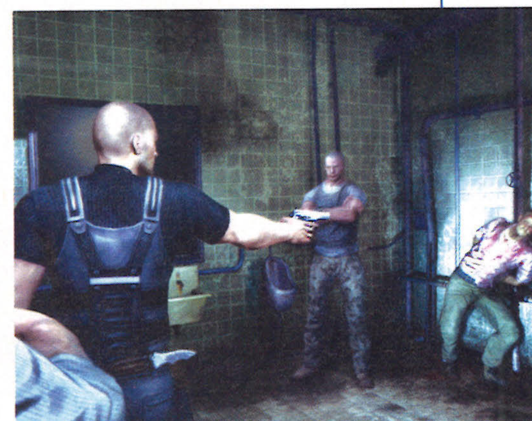




Splinter Cell

MEA CULPA

J'avoue avoir été envahi d'un profond scepticisme à la vue des premiers screens « officiels » envoyés par nos amis d'Ubisoft pour le nouvel épisode des aventures de Sam Fisher, Splinter Cell Double Agent. J'avoue avoir arpenté les couloirs de l'E3 la tête basse et le cœur empli de remords après avoir vu tourner la bestiole en vrai. En quatre mots comme en cent : c'est beau sa mère. Topo complet le mois prochain, dès que j'aurai fini d'expier.





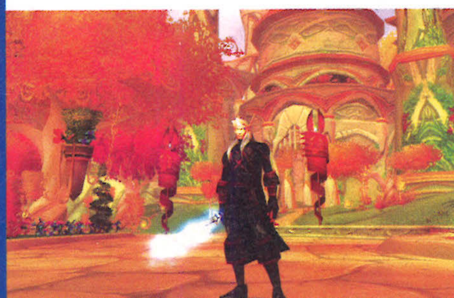


World of Warcraft

LES RUMEURS SE CONFIRMENT



À défaut d'annoncer officiellement le développement de Diablo III, Blizzard continue ses révélations sur le contenu de World of Warcraft et son add-on, The Burning Crusade. Le voile est désormais levé sur le patch 1.11 et son nouveau donjon, Nexxramas, prévu pour un raid de 40 joueurs. Côté matos, préparez-vous à baver puisque cette instance sera le lieu idéal pour récupérer son set T3. Je ne vous parle même pas du bâton légendaire qui dispose d'une aura propre et de statistiques différentes selon la classe qui le porte. La version pour prêtre ajoute un petit bonus de 260 aux sorts quand même... Cette mise à jour est aussi l'occasion de voir une refonte des talents du mage et du chaman. L'ensemble est plutôt satisfaisant puisque ça permet de dépenser moins de points dans des talents inutiles. Sans compter que les bonus aux sorts influent désormais sur les totems du chaman. Pour le reste, attendons de voir ce que ça va donner concrètement sur le serveur test. Ça calmera peut-être les joueurs qui désiraient des donjons pour trois pelés et un tondu, les mages qui voulaient balancer les boules de feu à 20 000 de dégâts et les chamans qui pensaient porter de la plate. Comme d'habitude, ça chouine beaucoup pour pas grand-chose sur les forums officiels. Au niveau de l'extension, la principale annonce que tout le monde attendait concerne la nouvelle race de l'alliance qui n'est pas vraiment une surprise puisqu'il s'agit des Draeneï. Vu leur tronche, ils pourraient presque former une nouvelle faction avec les humains et les trolls : les moches. Bref, ce n'est pas ça qui va diminuer la population de Palanain. Pour le reste, pas de changements notables : le niveau maximum est augmenté à 70, un nouvel artisanat pour les pierres précieuses est toujours d'actualité, des nouveaux sorts, compétences et territoires sont à découvrir. Tout ça s'annonce plutôt prometteur et nous prouve que Blizzard est plus doué pour communiquer sur les nouveautés avec des trailers qui vont bien, que de parler des problèmes qui pourrissent le plaisir des joueurs : lag, files d'attentes... Ou peut-être qu'il n'y a pas les bonnes personnes aux bons endroits...









Dark Messiah

MULTIPLAN

Pas grand-chose de neuf sur Dark Messiah of M&M qu'on a pu revoir sur le Salon, en dehors d'une petite info sur le mode multi. Chaque partie de joyeuse baston entre équipes se déroulera sur plusieurs cartes divisées en deux camps : une fois l'ennemi repoussé aux limites d'une première map, on basculera sur une seconde et ainsi de suite. Sinon, c'est toujours aussi beau, fantastique et... (insérez ici votre superlatif préféré).





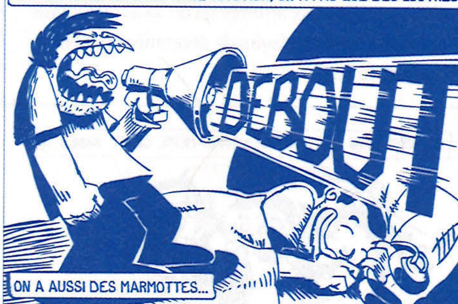
Haze

ENCORE UNE DOSE ?

Wooohoo, c'est cool la guerre ! À fond dans l'hélico, une petite dose de Nectar dans les veines et me voilà débarqué dans la jungle sud-américaine pour une petite séance de Rebel Hunt. Grenade, rafale, grenade, rafale. On ne s'ennuie pas, mes potes de la Corporation Mantel et moi ! On a les meilleures armes, le meilleur matos. Et surtout on a le Nectar. Cette sensation de puissance... C'est pas ces raclures de rebelles qui peuvent connaître ça ! Blam Blam ! Encore deux en moins. Un autre candidat ? Ah non, il pose son fusil et se met à genoux. Il me supplie de ne pas le tuer. J'hésite... Le type se fait abattre juste devant moi par un collègue. Je reprends une dose de Nectar. Cool... non ? C'est tout ce qu'on a pu voir de Haze, le nouveau FPS de Free Radical édité par Ubi. Pour l'instant présenté sur console, on le verra aussi sur PC, avec un moteur graphique très sympa, même quand on



à Crysis à côté. Surtout on nous promet un scénario complexe et cynique, plein de rebondissements qui influeront sur le gameplay. Laissez-moi deviner : le héros pourra choisir entre rester au sein de Mantel ou combattre aux côtés des rebelles, ce qui aura des conséquences sur son approvisionnement en Nectar, la drogue des super-guerriers. Si c'est pas ça, je paye le resto aux représentants presse d'Ubi (pas tous, hein). N'empêche, j'ai hâte d'en savoir un peu plus sur ce FPS d'anticipation maintenant.





Supreme Commander

TROIS, ÇA SERAIT TROP

Chris Taylor est un type fantastique. Non, sérieusement, si je n'avais pas déjà prêté allégeance à Will Wright, je lui ferais volontiers des bisous. Mais je suis un mec fidèle. N'empêche, Supreme Commander n'en finit pas de nous faire saliver. Pour bien enfoncer le clou, Chris Taylor vient de nous annoncer, armé de son légendaire sourire coquin, qu'on pourrait jouer à son futur bébé sur deux écrans simultanément. Oui, oui, vous avez bien lu : si vous êtes fortuné, que votre carte graphique a les reins solides et que vous avez du dual screen à la maison, vous pourrez à loisir profiter de deux vues du champ de bataille totalement indépendantes. Je me demande si Will serait prêt à consentir à un ménage à trois. Parce que là, franchement, mon cœur balance.





Sacred 2

MÊME PAS PEUR

Malgré l'arrivée imminente de Titan Quest, les développeurs d'Ascaron n'avaient pas l'air trop inquiet pour Sacred 2. « Bah, vous savez, ça ne sort que l'année prochaine, donc bon... on ne risque pas trop de se faire concurrence. » Certes. Pour ce deuxième opus, le titre se paiera le luxe de migrer en « full 3D » avec caméra mobile et, malheureusement pour les fans, on ne devrait retrouver qu'un seul des personnages issus du premier volet. Pour le reste, Fumble se fera un plaisir de vous détailler tout ça le mois prochain, quand il aura fini de digérer ses burgers de chez Johnny Rocket. En attendant, comme il se doit, on vous glisse quelques screenshots pas particulièrement engageants... Mais pas de mauvaise langue, les développeurs ont encore de la marge pour embellir tout ça.







DES HAUTS ET DES BAS

C'est bien pratique l'E3, on se demande ce que sont devenus plein de gens et, pouf, les voilà qui réapparaissent comme par magie ! Trop cool ce Salon. Alors alors, je consulte mes petites fiches... ah, oui, voilà : qu'est devenu Al Lowe, le créateur des fantasques Leisure Suit Larry (je parle évidemment des vieux de la série) ? Eh bien tout va bien ma bonne dame, le bonhomme prépare un nouveau jeu qualifié par lui-même de « action comedy » que je vous traduis par « agis & rigole très fort comme un imbécile, ça fait du bien ». Ça s'appellera Sam Suede in Undercover Exposure et le titre mélangera action, infiltration et grand n'importe quoi pervers, pour changer. Un peu comme sur cette capture que je vous ai collée et où il faudra manifestement se glisser entre 30000 jambes de bombasses sans jamais se faire remarquer ni se laisser aller à vérifier leur épilation avec les mains. Voilà voilà, ça a donc l'air très con, ça sort « tout bientôt » et je peux d'ores et déjà vous affirmer qu'on va avoir un gros problème lorsqu'il s'agira de déterminer qui en rédigera le test.







Sam & Max Season 1

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE !

Vous vous en souvenez certainement : après bien des péripéties, Sam & Max Freelance Police avait fini par croupir dans les oubliettes de LucasArts. Pas assez vendeur, qu'ils disaient. « Pfff », s'est alors exclamé Steve Purcell, le papa des deux héros loufoques, avant de se remettre au taf. Alors exit Freelance Police et bienvenue à Sam & Max « season 1 » dont le titre ne laisse pas planer beaucoup de mystère sur le mode de distribution. Eh oui, voici un jeu de plus cédant à la mode intersidérale des jeux en kit, un peu comme Bone : Out from Boneville, du même auteur. Mis à part un trailer super sympa (www.telltalegames.com/samandmax/), peu de détails filtrent, et il faudra attendre l'automne pour savoir si on va à nouveau se fendre la poire comme à la bonne époque. Seul souci, le premier épisode (tout en 3D) est annoncé comme encore plus court que « Bone » (moins de 4 heures) mais devrait toutefois être commercialisé à un prix moindre. Bah, on l'espère, parce qu'à ce rythme là ils vont finir par nous facturer les jeux à la minute jouée. Remarquez, voilà qui aurait pu faire de Daikatana le jeu le moins cher de tous les temps.



SHADOWRUN, DU PAPIER AU PC

Shadowrun est un jeu de rôle de table SF/fantasy tellement populaire que je ne comprends pas qu'il n'ait pas été adapté en jeu vidéo plus tôt (en tout cas, j'ai rien vu passer de notable). C'est chose faite avec un FPS développé par FASA studios (Crimson Skies) : Shadowrun met en opposition diverses races dont le design va probablement choquer les fans du JdR. Les humains sont tristounets, les orcs ne ressemblent à rien, et seuls les elfes ont un look décent. Pour le gameplay, on a pu essayer quelques parties de Capture de Drapeau un peu confuses, surtout du fait des déplacements. Les personnages peuvent voler grâce à une aile qui se déploie, mais aussi se téléporter. Magie et technologie ont toujours cohabité dans le monde de Shadowrun... Il reste encore beaucoup de choses à apprendre sur ce jeu étrange pour se faire une vraie opinion, mais désolé, la première impression n'est pas fantastique.









Jeux : FM Online

PLEIN DE BONNES ONDES

Les jeux massivement multijoueurs asiatiques fleurissent de toute part, et leur qualité devient de plus en plus surprenante. C'est le cas de Fantastic Melody Online qui, derrière son univers médiéval fantastique classique à la sauce asiatique, regorge de bonnes idées. Comme le système de légende qui améliorera la notoriété d'un joueur en fonction de ses actes. Vous serez peut-être connu comme la première personne à découvrir une région mystérieuse ou à tuer un nombre phénoménale d'un type de créature. Histoire de ne pas se focaliser uniquement sur le massacre de monstres pendant des heures, FM Online prévoit un système de donjons nommé « Round of Instances ». Il s'agit de plusieurs types d'instances allant d'une compétition entre équipes pour obtenir un trésor, de labyrinthes dans lesquels il faudra élucider de nombreux mystères, etc. Côté gameplay, on nous promet des personnages pouvant accomplir diverses actions comme dans un Tomb Raider ou Prince of Persia, ainsi que des combats tactiques au tour par tour.
Et comme si ça ne suffisait pas, le moteur 3D s'avère plutôt joli. En attendant qu'une date de sortie se profile à l'horizon, on vous laisse traîner sur le site officiel (www.fmonline.net), histoire de patienter.



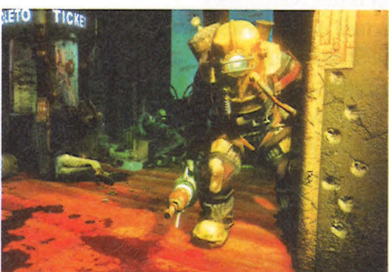


Bioshock

ÉTAT DE SHOCK

Ça y est ! On a enfin pu voir tourner Bioshock et nos petits yeux émerveillés en ont pris pour leur grade. Ambiance malsaine à souhait, moteur graphique qui met des baffes par paquet de douze et un hommage manifestement réussi à l'ancêtre System Shock, qui occupe toujours une place de choix dans nos cœurs. Pour vous faire patienter jusqu'au compte rendu détaillé de nos 20 minutes avec Ken Levine, chef de produit chez Irrational Games, quelques zoulis screenshots.





Command & Conquer 3

ET DE TROIS !

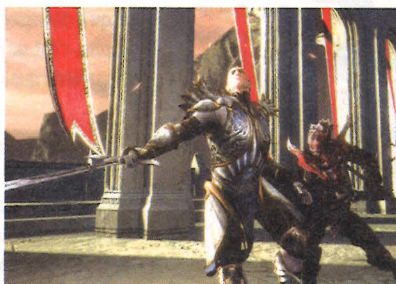
Attention, je vais me la péter et ça va aller très vite. On a pu voir, en projection privée, les premières images de Command & Conquer 3 : Tiberium Wars. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça envoie du bois. Vous, vous devrez encore attendre 2007 avant de pouvoir y poser les pattes. Mais comme on vous aime bien, on vous donnera dès le mois prochain les premières infos sur le scénario et la nouvelle faction mystère (sur laquelle j'ai déjà ma petite idée). En attendant, paf, deux screens qu'ils sont beaux. Allez, essuyez-moi cette bave ! Elle se mélange à vos larmes et c'est pas joli à voir.





DAY OF THE 10TACLE

Bonne surprise de nos amis allemands de 10tacle qui nous ont permis de jeter un premier coup d'œil sur une version pré-alpha d'Evleon, leur futur hack'n'slash mâtiné de RPG. Le jeu bénéficiant du moteur Unreal 3 en met littéralement plein la vue et même si pour l'instant, on n'a pu apercevoir que quelques environnements dynamiques et assister à une phase de combat encore assez basique, voici clairement un titre qu'il va falloir surveiller de près. Après l'excellentissime GTR2, 10tacle fait définitivement son entrée dans la cour des grands. Et qui plus est, d'un pas assuré.







LES BABES À L'E3...

...c'est vraiment plus ce que c'était. Tout fout le camp.

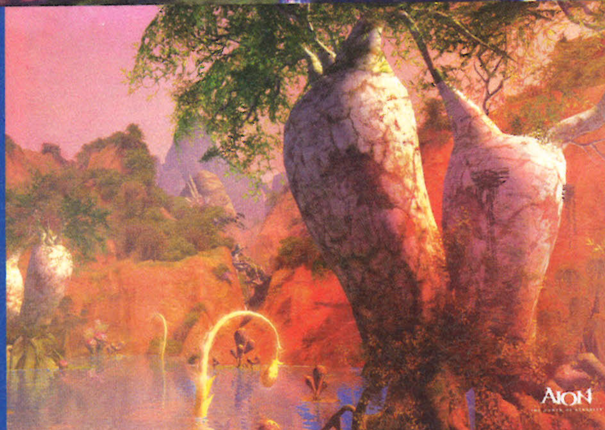


Aion
« Bisous ? »
« Ho oui, t'es trop beau comme ça, tout en shaders »

Aion
N'ayez pas honte, c'est normal de baver. Évitez juste de gondoler les pages.



ON VOYAIT DÉJÀ LE MODÈLE ÉCONOMIQUE DES MMO ASIATIQUES DÉBARQUER PETIT À PETIT EN OCCIDENT. LE BUT : VIRER L'ABONNEMENT ET PROPOSER DU CONTENU PAYANT À LA CARTE. AVEC NCSOFT, CETTE MODE FAIT SUBITEMENT UN GRAND PAS EN AVANT.



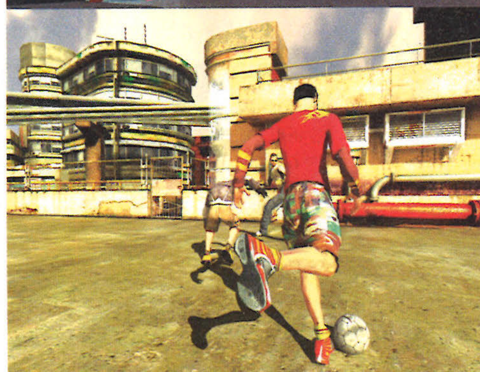
Aion

NCsoft donne ses jeux !

(enfin, pas tous)



Exteel
Tout dans la finesse.



Soccer Fury
Oui, c'est le moteur du jeu. Non, je déconne pas.

Comme vous le savez sûrement, NCsoft rime avec MMO. Enfin, dans ma tête, si. Et vous savez aussi comment ça marche, ces produits : on achète une boîte (ou une clé) en ligne, puis on paye un abonnement mensuel. Bon, il y avait bien quelques jeux obscurs pour lesquels on ne payait rien, sauf, si désiré, du matériel virtuel plus puissant pour son personnage, le tout acheté avec des vrais sous de la vraie vie. Il s'agissait là de titres asiatiques pas de chez nous. Mais voilà que le Coréen s'essaye à ce type de business sur quelques gros jeux à venir ! Quatre titres seront ainsi totalement gratuits à télécharger et à jouer, sauf pour obtenir du contenu supplémentaire. On connaît l'astuce, NCsoft espère bien que l'on cumulera les dépenses de petites sommes jusqu'à dépasser nettement le prix d'un abonnement. Le pire, c'est qu'on va peut-être se laisser tenter, vu l'apparente qualité des jeux proposés.

C'est Noël !

Il y a d'abord Dungeon Runners, un hack&slash pur et dur en solo ou en coop. L'action devrait être non stop dans des donjons aléatoires remplis de monstres. Avec son look très sympa à la World of Warcraft (qui a

SUP'INFOGRAPH

Enseignement Supérieur Technique Privé

w w w . e s r a . e d u



Formation au film d'animation 3D.
3 ans d'études.
Admission : Bac + Concours.

Créée en 1997 au sein de l'ESRA,
SUP'INFOGRAPH
est une section dédiée
aux films d'animation 3D,
à l'habillage télévisé
et aux effets spéciaux.

DVD des films d'élèves disponible sur demande.
Annuaire des anciens élèves.

TROIS ÉTABLISSEMENTS EN FRANCE

ESRA - 75015 PARIS
01 44 25 25 25

ESRA CÔTE D'AZUR - 06300 NICE
04 92 00 00 92

ESRA BRETAGNE - 35700 RENNES
02 99 36 64 64





Le 1er groupe privé de formation aux métiers du cinéma et de l'audiovisuel en France.


Dungeon Runner


Soccer Fury

dit « pompage intégral » ?), il a de quoi séduire. Le fait qu'il soit gratuit sera aussi un plus nécessaire pour faire face à la marée de titre du même genre à venir. Et maintenant, quelque chose de complètement différent : Exteel. Prenez un gros mecha, customisez-le comme vous voulez (armes à distance, épée énergétique, hyper-bazooka, jet packs...) et balancez-le dans une arène contre d'autres robots géants. Avec vous aux commandes, bien sûr. Vous imaginez la suite : baston en vue à la troisième personne, avec des tirs dans tous les sens, des attaques de mêlée, et même des prises et des combos dévastateurs. Ça a l'air très fin. Presque aussi fin que Soccer Fury d'ailleurs, dont on sait pas grand-chose du gameplay si ce n'est qu'il allie le foot de rue et la baston. Tacle-balayette, reprise-coup de boule ? Aucun souci. Malheureusement, on a seulement pu admirer une bien belle cinématique. Ensuite le présentateur de NCsoft a repassé la vidéo en mettant soudainement sur pause pour balader la caméra dans le décor : tout a été fait avec le moteur du jeu, en fait ! Ça m'a bien mis sur le cul. Dernier titre : Smashstar, quand le tennis fusionne avec l'anime kawai... à voir.

Oh oh... J'ai cru voir un gros MMO

En ce qui concerne les jeux « normaux » payants, on a eu droit à une petit teaser privé de Guild Wars 3. Le thème ? L'Afrique ! Savane, brousse, cités orientales, jardins suspendus... Tuerie visuelle. Pour les nouveautés techniques et de gameplay, il faudra attendre par contre... À part ça, rien. Ah si, un jeu à peine mentionné, rien qui vaille qu'on s'y attarde. Aion, je crois. D'après ce qu'on a vu, c'est juste le plus beau MMO du monde (il utilise le moteur graphique Crytek), avec des tonnes de promesses incroyables de gameplay et un univers intéressant. Rien d'important, je vous dis. Dans Aion, anges et démons s'affrontent (PJ), tout en redoutant la race des dragons (PNJ). Avec Aion, NCsoft affirme avoir inventé le PvPvE ! Ça me fait autant sourire que ça m'intrigue. Plus d'infos, bientôt ! J'espère. Sinon, je boude.

FUMBLE

Tabula Rasa

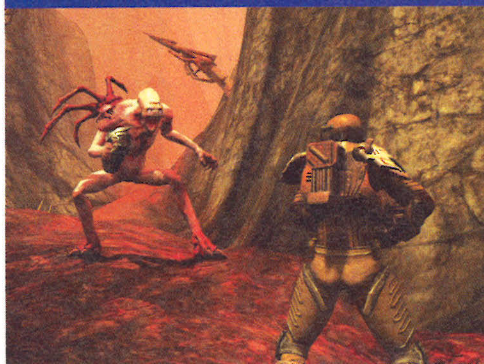
>Genre : Ultime version
>Éditeur : THQ
>Développeur : Destination Games/ États-Unis
>Sortie prévue: Non communiquée

Au début, Tabula Rasa, je m'en tapais un peu. Je voulais surtout voir le fameux Richard Garriott d'un peu plus près. Apres tout, ce type a ruiné ma scolarité. Sauf pour l'anglais. Et le runique, mais il y a pas ça au BAC. Bref. Après la présentation de ce MMO de science-fiction, je me suis dit : « Certes, ce n'est plus du tout le jeu poétique qui aurait pu apporter une touche d'originalité au genre, mais plutôt un action-RPG hyper bourrin comme beaucoup d'autres. Cependant, je dois avouer que ces explosions sont très jolies. D'ailleurs, toute la réalisation occis un peu sa procréatrice. En plus, les devs semblent vouloir intelligemment allier solo, coop et PvP. J'y jouerais bien un peu. Là, tout de suite. » Y jouer ? Pas possible, mais causer avec Lord British, pas de problème. Demain, 7 h, au petit-déj. Arg... bon O.K. Je ne vous retranscrirai pas toute l'interview ici, mais je dois avouer que c'était rassurant sur la profondeur du jeu. Le père de la série Ultima sait ce qu'on attend de lui. Précisément : « Un scénario avec des conflits éthiques, un univers original et un monde interactif. » Dans sa lutte pour la survie de l'espèce humaine contre une invasion extraterrestre, le joueur aura donc souvent à réfléchir sur ses actions et questionner son commandement. De plus, il sera toujours entouré de PNJ actifs, qui se battront à ses côtés, ou individuellement, comme de vrais joueurs. Ils patrouilleront, pourront soigner le joueur, repousseront les ennemis tout seuls... Cette absence de séparation entre les zones habitées et les zones d'aventures (une tendance que l'on remarque aussi dans Guild Wars Factions) devrait renforcer le sentiment d'immersion dans un monde vivant. Si Richard Garriott réussit à apporter ce feeling « Ultima » à Tabula Rasa, on pourrait bien se trouver face à un MMO S.F. vraiment accrocheur.

Tabula Rasa
TR sera peut-être plus fin que prévu. Tant mieux !




Tabula Rasa


Tabula Rasa







Gran Turismo HD
Wouah, un magnifique public en 3D !

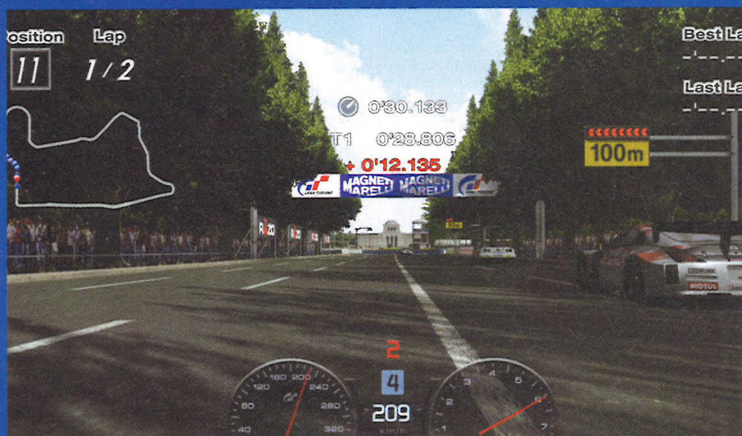


O.K., le boomerang était nul mais après 12 ans du même design, ils pourraient faire un effort.

L'E3 côté CONSOLES

De la présentation surréaliste de Sony à l'excellente prestation de Nintendo en passant par les quelques surprises en provenance de Microsoft, les traditionnels shows « pré-E3 » des trois constructeurs ont été étonnamment riches en nouveautés. Vous n'êtes pas allergiques aux consoles au moins ?

Premier à ouvrir les hostilités, lundi 8 mai : Sony. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'on les attendait au tournant ceux-là. Après la prestation « étrange » de l'année dernière et les démos toutes plus pré-calculées les unes que les autres, il y avait de quoi. Et on n'a pas été déçus. Enfin si, on a été déçus mais on aura bien ri face à une conférence que je n'oserai qualifier de « en demi-teinte » tant il n'y en avait pas, de teintes. Je vous passe les détails du début de la conférence officielle, il ne s'agissait que d'autosatisfaction sur les ventes faramineuses de PS2 et de PSP, façon « tout va bien, on est les meilleurs et blablabla ». Monsieur Kaz Hirai (président de Sony Entertainment America) semblait en tout cas très content. Mais on attendait surtout de voir des jeux. Et là, paf, les lumières s'éteignent, la tension est à son comble, nos nerfs prêts à lâcher et apparaît sur l'écran… le nouveau Gran Turismo. Oh, chouette alors, j'adore les jeux de caisses, et GT est loin de figurer parmi les plus pourris. Alors un nouvel épisode, vous pensez si ça m'émeut. Oui ben, en fait, pas tant que ça puisqu'il ne s'agit que de Gran Turismo HD, soit et comme le nom l'indique, la version haute def' du plus célèbre simulateur de bagnoles sur consoles. Bilan ? Pas terrible. Des graphismes plus fins, du public « parfois » en 3D et c'est à peu près tout. Bon, il ne s'agit que d'une version de développement mais on n'y voyait rien de transcendant.



Gran Turismo HD
Wouah, un magnifique public en… 2D ?!



Le roi sommeille

Et toute la conférence s'est déroulée de la même manière à coups de démos peu convaincantes et d'applaudissements polis par une assemblée manifestement consternée. On sentait planer comme une énorme chape de suffisance, une sorte d'assurance malsaine un peu surprenante. Mais on a quand même appris des trucs, et non des moindres. Par exemple, Sony nous refait le coup de la Xbox 360 et sortira sa



BATTLE OF BRITAIN II
WINGS OF VICTORY

«Jamais dans l'histoire des guerres un si grand nombre d'hommes ont dû autant à un si petit nombre».

Winston Churchill





« Ça c'est de la simulation de combats aériens ! »

Computer Pilot Magazine



2 modes de jeu ultra-immersifs : incarnez un commandant d'armée ou un pilote de la seconde guerre mondiale



Pilotez tous les avions d'époque : Hurricane, Spitfire, Messerschmitt… et prenez part aux raids seul ou à plusieurs (jusqu'à 8 joueurs via LAN ou internet)











Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com



La manette pour jouer aux jeux « classiques » et pour les émulateurs.



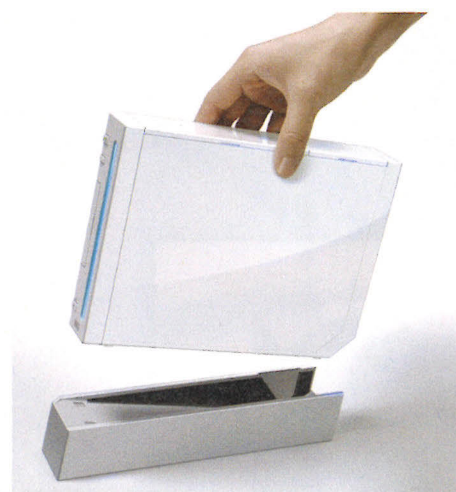
console en deux versions. La première disposera d'un disque dur d'une capacité de 20 Go et pas grand-chose d'autre, tout ça pour la modique somme de 499 euros. Ouch. Ah mais attendez, il y a une astuce, la seconde version - vendue 599 euros - sera équipée d'un disque dur de 60 Go, gérera le Wi-Fi et sera dotée de ports pour Memory Stick, cartes SD et Compact Flash. De plus, seule la version « pour les riches » serait équipée d'une sortie HDMI permettant d'utiliser le fameux 1080p tant mis en avant par Sony ces derniers mois. Sony affiche donc de grandes ambitions pour sa console et compte bien vous chourer 600 euros d'ici à la fin de l'année. Enfin plus, vous voudrez sûrement des jeux et un deuxième pad, inconscient que vous êtes. Date de sortie : le 17 novembre en Europe et aux États-Unis alors que la machine sortira le 11 novembre au Japon. Oui, là aussi Sony prend exemple sur Microsoft et nous refait le coup de la sortie « mondiale ». Oh, et exit l'immonde boomerang de l'année dernière. Place à une manette complètement révolutionnaire, un truc qui va changer votre manière de jouer pour l'étern… Euh, place à une évolution des Dual Shock, en fait. Au revoir la fonction vibration (oui, c'est incompréhensible) et bonjour le sans-fil, le port USB (pour la recharger), et l'intégration d'une gestion de l'inclinaison sur six axes, histoire de pomper comme des porcs les idées de Nintendo, mais en moins bien (pas de vrai repérage dans l'espace de la manette). Décidément, Sony dans le sillage de ses outsiders, qui l'aurait cru il y a encore six mois ? Une impression encore confirmée par le futur service de jeux en ligne, directement inspiré sur le Xbox Live du concurrent. En clair, une conférence soporifique pour une console qui semble encore se chercher. Oh, pas de panique, Sony est loin d'être mort et le succès devrait être au rendez-vous, pourtant ce premier véritable contact avec le public avait de fortes allures de peine à jouir.

Wii are the champions

Chez Nintendo par contre, la présentation avait plutôt des allures d'orgasme. C'est sans doute pour marquer le fait que le nom Revolution a disparu au profit de « Wii », bien plus approprié pour évoquer le séisme provoqué par une bien-aimée heureuse d'être en notre compagnie en plein milieu de la nuit. O.K., ça n'a strictement aucun rapport mais j'interprète leur nom (tout pourri) comme je veux, Freud étant mort depuis un bail, il ne pourra pas m'embêter sur ce genre de délire. Bref, on a pu voir la fameuse manette, affublée du sobriquet « wiimote » outre-Atlantique, en action sur divers jeux comme Wario Ware, le nouveau Zelda ou Red Steel, le FPS prometteur d'Ubisoft. Sachez également que le fameux pad/télécommande, fer de lance de la machine, sera équipé d'un haut-parleur dont on n'a pas encore bien compris l'utilité mais nul doute que les développeurs nous réservent quelques surprises. Et même s'il faudra prévoir de la place, beaucoup de place, dans le salon lorsqu'on jouera à quatre en agitant les bras comme des oufs, autant dire que tout ça semble vraiment excellent.
En gameplay du moins car la technique sera définitivement le point faible de la machine face à ses concurrentes.



Super Mario Galaxy
Mario, c'est comme Martine, il fait tout dans la vie. Ici, Mario se promène dans l'espace.





Seul défaut : on a quand même l'air très très con en jouant à la Wii. Vivement qu'on puisse prendre des photos des mecs de Joypad en action…



FINI DE JOUER

Nintendo abandonne le jeu vidéo ? Nombreux furent sceptiques lorsque Nintendo a annoncé le lancement d'un logiciel sur Nintendo DS inspiré par les livres du Dr Ryuta Kawashima au Japon. Aujourd'hui Programme d'Entraînement Cérébral se prépare à stimuler les lobes préfrontaux des cerveaux européens.





Grâce à des outils d'imagerie, des scientifiques ont pu examiner le flux sanguin du cerveau lorsque celui-ci se concentre sur plusieurs tâches. On pense qu'un flux sanguin rapide (symbolisé par des zones jaunes et rouges lors d'un scanner) est bénéfique au cerveau car il alimente toutes les régions en oxygène.

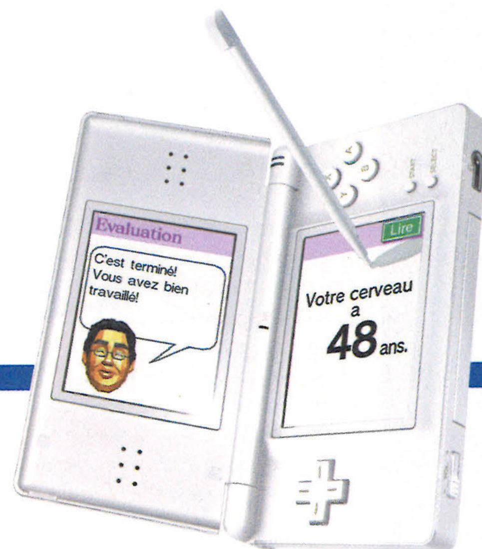
Une réflexion rapide stimule le cerveau.

Après avoir mené des recherches pendant 20 ans, le Dr Kawashima, un neuroscientifique, est arrivé à la conclusion que certains types d'exercices cérébraux stimulent le cortex préfrontal. **Programme d'Entraînement Cérébral** propose de tels exercices sous une forme divertissante et exploitant les points forts de la Nintendo DS.



Un phénomène au Japon.

Les débuts remarquables au Japon de **Programme d'Entraînement Cérébral** en mai 2005 ont abouti à l'automne sur des chiffres record de vente lorsque le jeu a continué à attirer des utilisateurs qui ne sont pas des joueurs traditionnels et de toute génération. Ce phénomène a même contribué à une rupture de stock des consoles Nintendo DS au Japon et la demande reste importante. La sortie récente au Japon de la suite de **Programme d'Entraînement Cérébral** a une fois de plus suscité l'intérêt : le nouveau jeu se vend encore mieux que le titre original et compte déjà 1,5 millions d'exemplaires vendus.



Votre cerveau a-t-il besoin d'entraînement ?

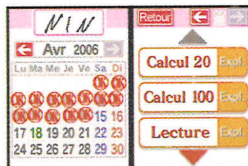
Lorsqu'un individu vieillit, ses capacités cérébrales diminuent de façon naturelle. Ce constat rend l'entraînement cérébral aussi important que l'entraînement physique. Avez-vous déjà oublié où vous vous êtes garé dans un parking ? Avez-vous la tête ailleurs en réunion ou en classe ?

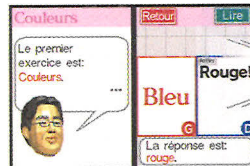
Voulez-vous rester compétitif ? **Programme d'Entraînement Cérébral** vous propose une manière simple de rester alerte… Et c'est aussi très amusant – des périodes de 15 à 20 minutes remplies d'activités vous donnent un sentiment d'accomplissement.

Facile à prendre en main et toujours motivant

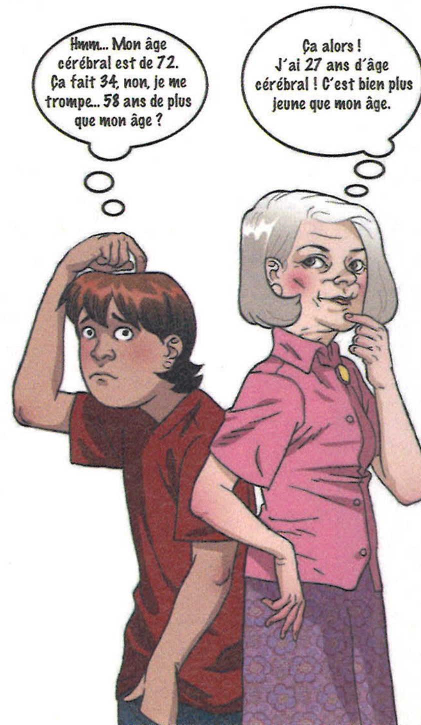
La reconnaissance d'écriture à la main et de lecture à voix haute transforme les exercices en des activités revigorantes qui plairont autant aux joueurs assidus qu'à ceux qui n'ont jamais entendu parler de power-ups ni de jeux de plate-forme.

Pour lancer les activités d'écriture du jeu, il suffit d'incliner la Nintendo DS sur le côté. Une question apparaît sur l'écran supérieur de la console et vous inscrivez votre réponse sur l'écran tactile.





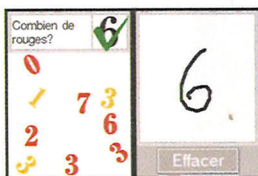
Dans les activités à voix haute, telles que le test de reconnaissance des couleurs, vous énumérez les réponses à voix haute dans le micro de la Nintendo DS. Chaque fin d'exercice comprend un score (votre "âge cérébral") et un commentaire du Dr Kawashima.





NINTENDO DS™

Le **Programme d'Entraînement Cérébral** fonctionne au même rythme que **Nintendogs** et **Animal Crossing** : vos sessions de jeu sont courtes comparées à celles de la plupart des jeux mais vous pouvez jouer tous les jours et le jeu calcule vos progrès. Le Dr Kawashima affiche des graphiques représentant votre progression au fil des jours et des semaines. Il vous donne aussi des conseils pour améliorer votre score et propose des activités supplémentaires allant des exercices récemment débloqués à un test dans lequel vous dessinez de mémoire des objets.





Mais comme on aime à le répéter depuis des années, la technique seule n'a jamais fait un bon jeu, pas vrai ? De plus, on nous promet, dans la grande tradition Nintendo, des temps de chargement « imperceptibles » et on n'a aucun mal à les croire tant cet aspect est l'une des grandes prérogatives du constructeur nippon.

Ni Wii ni non

Mais n'oublions pas pour autant l'aspect online et les futurs milliers de jeux proposés par ce service. Je sais que ça vous intéresse. Ah ben c'est vraiment pas de chance, Nintendo aura été avare en information sur ce coup et on ne sait toujours pas combien de titres seront dispos ni à quel prix. En revanche on sait que la machine restera connectée 24h/24 et pourra recevoir du contenu même en notre absence. Rappelons quand même que le service proposera « plein » de jeux NES, Super Nintendo, Nintendo 64 et même Megadrive et PC Engine. Alors on se contentera de ce qu'on nous donne et on a d'ailleurs été ravis d'apprendre que la « Wii » (il va falloir s'y faire) sera une console silencieuse. J'entends d'ici les mauvaises langues dire que tous les fabricants d'aspirateurs clament la même chose dans toutes leurs pubs mais ca va surtout nous changer des centrales nucléaires qu'on nous fourgue depuis quelques années. Et le vrai point fort de la machine devrait se situer du côté du prix, Nintendo axant sa stratégie commerciale sur un public peu habitué aux jeux vidéo et pas toujours enthousiaste à l'idée de claquer des milliards pour s'éclater avec une console. Pour autant, là non plus on n'aura rien appris sur le sujet, et on se contentera donc de continuer à émettre des hypothèses en attendant d'en savoir plus. La rédac table sur 249 euros. On verra bien... Dommage, ces quelques infos ont leur importance et Nintendo nous a un peu déçus en se montrant si peu loquace. Cela dit, tout devrait s'éclaircir dans les mois à venir et il ne faudra plus attendre très longtemps pour savoir si le choix de prendre le marché à contrepied s'avère être le bon. En tout cas, moi, j'ai tendance à y croire. Un peu de fraîcheur, ça fait toujours du bien. Oh Wii.



Elle n'était déjà pas très belle toute seule alors avec le lecteur HD-DVD...

Ça plane pour moi

Et du côté de Microsoft alors ? Six mois après la sortie de la 360 c'est déjà presque la routine. Officiellement tout va super bien, ils sont super contents et leur bébé se vend comme des petits pains. Grandes claques dans le dos, caviar, champagne, la vie est belle.


Alan Wake, le prochain FPS de Remedy, lui aussi prévu pour Windows.

Ils continuent même à croire à une vraie percée sur le marché japonais, c'est dire si la confiance règne à Redmond. Évidemment, la grosse différence avec les deux autres larrons c'est qu'ici on connaît déjà tout de la machine, et les surprises se situent essentiellement au niveau des jeux. Sachez tout de même que la machine se dotera d'un lecteur HD-DVD (moche comme la console) pour la fin de l'année et que 150 films devraient être dispos dès la sortie. C'est super mais on a toujours du mal à voir l'intérêt réel du support avec le futur carton interplanétaire de la vidéo à la demande. Ah et ne me demandez pas le prix de la bestiole, c'est une manie en ce moment d'éluder le sujet en regardant le ciel et en s'exclamant « oooh, une mouette ». Mais Bill Gates est un fourbe et il a donc surpris tout le monde en parlant beaucoup de PC et bien sûr de l'arlésienne Windows Vista. On aurait pu penser qu'avec sa jolie console, Microsoft allait viser la tête du jeu PC avec un fusil à pompe avant d'appuyer sur la détente. Il n'en sera rien. Et c'est tant mieux.

Plus on est de fous...

La grosse surprise, c'est l'arrivée du Xbox Live sous Windows. Enfin, oubliez le nom et dites désormais « Live Anywhere », ça leur fera plaisir. L'idée c'est bien sûr la convergence entre les deux plateformes. Ainsi un joueur PC pourra communiquer et jouer avec un joueur Xbox 360 sans le moindre souci. Pour concrétiser tout ça, Microsoft en a profité pour présenter un titre qui devrait enthousiasmer bon nombre d'entre vous : Shadowrun. Le jeu (plutôt orienté action) sortira simultanément sur Xbox et PC et, bien entendu, on devra apparemment disposer de Vista pour profiter du titre. C'est d'ailleurs aussi le cas du Live Anywhere, même si Microsoft n'est pas encore très clair sur ce point. Savoir si XP restera encore exploitable après la sortie de Vista reste un grand mystère mais gageons que Microsoft fera tout pour nous donner envie de switcher TRÈS vite vers son nouveau système d'exploitation. Cependant, ne vous réjouissez pas trop rapidement, si l'arrivée du « Live » est une excellente chose, au vu de sa qualité, cela veut probablement dire qu'il faudra raquer pour en profiter. Il serait fort étonnant qu'un service payant sur console soit offert sur PC. Et là, pas sûr que ça cartonne face à des joueurs habitués à jouer gratuitement en ligne depuis de nombreuses années. De toute façon, Microsoft nous réserve encore des surprises pour les mois à venir et on attendra d'en savoir plus avant d'émettre un avis définitif sur la direction prise par Redmond. La bonne nouvelle dans tout ça, c'est que les jeux présentés sur PC n'avaient déjà plus à rougir, loin de là, des prochaines productions « next-gen » pour consoles. Après l'E3 en demi-teinte côté PC l'année dernière, ça fait vraiment plaisir.

YAVIN





Shadowrun, premier jeu à profiter de la convergence 360/Windows. Bon O.K., c'est pas super joli mais on peut rêver non ?

Avant que nous partions pour Los Angeles, 2K nous a invités dans un hôtel parisien pour nous murmurer des mots doux comme Bioshock, Railroads ou Prey. Paf, nous voilà tout hypnotisés.

par Fumble

L'E3 de 2K Games ? des FPS prometteurs ! Mais pas que ça...

DS II Broken World

Warlords : Invasion de Robin des Bois à Nottingham. Ils ont un drôle de look ces Anglais, d'ailleurs.

Quelquefois on met les poings sur les hanches, on prend un air épaté et on se dit : « Tout de même, ils signent des bons produits, chez 2K Games ! » Même leurs plus mauvais jeux sont en fait moyennement bons. Je ne vais pas vous parler en détail de tout ce que j'ai vu, on aura l'occasion de revenir sur certains titres plus tard. Civ City Rome par exemple, est déjà traité en preview. On ne s'étalera pas non plus sur l'add-on Broken World pour Dungeon Siege II de Gas Powered Games (sortie : juillet 2006). Je suis persuadé que les fans de la série seront ravis d'apprendre qu'une tonne de nouveautés (monstres, équipements, classes de perso, compétences, etc.) accompagnera un scénario qui prend pied dans le monde détruit d'Aranna, directement à la suite de la première campagne. Mais, bon, vu la qualité du titre original, on attendra pour juger de l'intérêt de cette extension. Plus intéressant : Civilizations IV Warlords, un add-on développé par Firaxis qui fera vibrer les aficionados de la suprématie militaire dans cet excellent jeu de stratégie (sortie : juillet 2006). Je peux vous lister les ajouts : les Warlords comme nouveaux Grand Personnages, la possibilité d'avoir des États vassaux, de nouveaux leaders couillus à choisir, plus d'unités, de bâtiments et, bien sûr, des scénarios très belliqueux. Aux armes ! Cependant, mieux vaut attendre la dissection experte d'Atomic pour savoir si (et comment) tout cela fonctionne. Et Prey ? Oui, ben, c'est bon, on n'arrête pas d'en parler. Il faudrait le sortir maintenant ! Envoyez au moins la preview, qu'on avance...

Sid Meier's Railroads

Genre : La vie du rail **Développeur :** Firaxis Games/États-Unis **Sortie prévue :** Octobre 2006

Tchou, tchou ! Je peux entendre d'ici la vapeur qui sort des oreilles de C_Wiz. LE Railroad revient. LE « tycoon » qui a inventé le genre (tellement pollué à présent qu'ils ont abandonné le terme). LE jeu de train par excellence.
Petite interview maison :
Fumble : Yo, l'arrivée prochaine de Sid Meier's Railroads, ça te fait quoi ?
C_Wiz : Un peu d'espoir dans le genre humain.
Voilà, on peut râler sur l'exploitation à mort des licences par les éditeurs, mais quelquefois ça fait plaisir quand même ! Même moi, j'ai passé des heures et des heures à poser des rails à travers l'Amérique pour tirer de pauvres wagons de charbon ou de coton (Hein ? Non l'Europe, c'est trop dur.) Au menu : le même jeu ! Mais en plus joli. Construction de voies ferrées, gestion des flux de marchandises entre les villes et les usines, etc. Bah, on n'a pas encore beaucoup d'infos sur le gameplay, mais tout le monde sait à peu près comment fonctionne un tycoon à présent. Il faut seulement prier pour que ce titre mythique ne soit pas trop simplifié pour le grand public qui achète des jeux vidéo maintenant. Pas comme dans le bon vieux temps. Heureusement, avec Sid Meier et Firaxis aux manettes, tout devrait bien se passer.

30 trains, 20 marchandises, 30 industries... On aime les chiffres, on veut du chiffre !

Iiiiiihhhh ! C'est trop mignon !

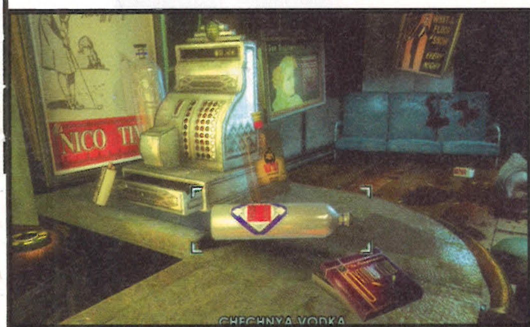


Les gardiens protègent les petites filles. Celles-ci récoltent l'Adam sur les cadavres en décomposition. Gloups.

Bioshock

Genre : Immersion totale **Développeur :** Irrational Games/États-Unis
Sortie prévue : Début 2007

Si Atomic écrivait ces lignes, il vous dirait que Deus Ex n'est qu'une fraude et que System Shock est l'unique et original RPG/FPS qui mérite l'attention des joueurs. Il a raison, mais que voulez-vous, c'était bien Deus Ex, quand même... Bref, Bioshock est le fils spirituel de la grande série des « Shock », même si la licence n'est pas la même. L'action se déroule cette fois dans une base sous-marine délabrée où survivent les quelques descendants des utopistes qui s'y étaient enfermés pour créer une société parfaite. 2K Games nous a raconté bien des choses sur le scénario ! Sur l'importance d'une substance appelé l'Adam, sur les gros humanoïdes protecteurs qui veillent au bien-être des récolteurs, sur des petites filles étranges qu'il faudra choisir de tuer ou pas (sordide !) et sur vous, un pauvre hère embarqué par hasard, à la suite d'un accident, dans cet univers aussi humide qu'inquiétant. Mais franchement, j'ai vraiment eu l'impression de me faire spolier de toute l'histoire. Le présentateur semblait tout raconter, là où le joueur doit débarquer et découvrir par lui-même. Bon, normal, on est journaleux et sensé savoir ce qui se passe... mais je n'ai pas trop envie de vous faire le même coup.



Un jeu avec de la vodka est forcément un bon jeu.

Serez-vous un guerrier ou utiliserez-vous des compétences plus subtiles, plus scientifiques pour parvenir à vos fins ?

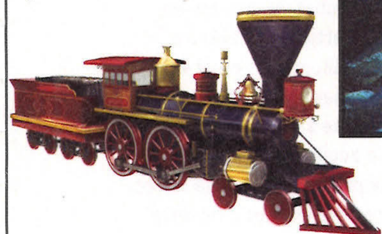
Tout baigne

Disons simplement que l'ambiance semble absolument fantastique. La ville immergée, avec son style Art déco très travaillé (eh oui, elle a été construite dans les années 20), rappelle agréablement le mélange post-apo/fifties de Fallout. Tout y est délabré, rouillé, en ruine, ce qui, quand on pense aux mètres d'eau qui pèsent dessus, se révèle terriblement oppressant. Cet excellent design, allié aux performances graphiques actuelles (ou plutôt futures...) risque de happer les joueurs en manque d'univers originaux. Techniquement, Bioshock devrait exploiter toute la puissance des petits bras musclés de nos cartes 3D, évidemment. Vivement des images qui bougent à l'E3 ! Mais c'est plutôt du côté du gameplay que l'on va le surveiller : le mélange d'action et d'aventure RPG sera-t-il aussi subtil et prenant que dans les mythiques System Shock ? Je tiens à prévenir Irrational Games qu'Atomic se montrera extrêmement déçu dans le cas contraire. Il sera... contrarié.

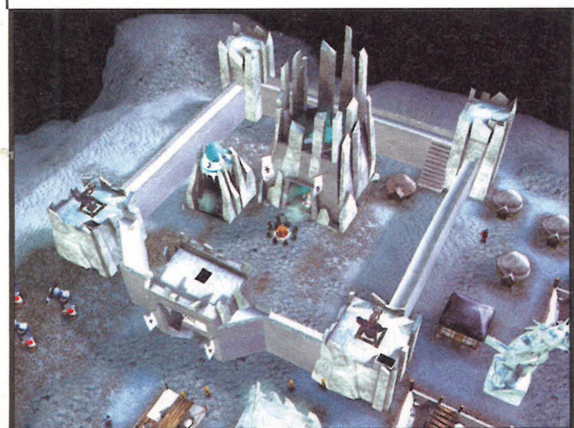


Stronghold Legends

Genre : Donjons et dragons **Développeur :** Firefly/États-Unis
Sortie prévue : Été 2006



Les palais de glaces, ça change du côté un peu austère de Stronghold !



Des moellons, c'est bon, mangez-en. Si possible avec un peu d'huile bouillante, ça passe mieux. Les fans d'architecture médiévale seront ravis de voir un nouvel épisode de Stronghold débarquer sur nos PC. Ce titre, qui mélange de la construction et de la gestion de château fort à un peu de STR, reste assez mineur, mais il est agréable. En ce qui concerne Legends, c'est tout simple : on ajoute « fantastique » à « médiéval » et ça vous fait un univers tout neuf, avec des démons, des dragons... Bref, plein de bestioles peu communes qui s'inviteront aux banquets de nos seigneurs, plus habitués à repousser les Sarrasins ou le monarque voisin. Trois personnages bourrés de charisme viendront jouer les héros dans ce titre de Firefly : Arthur (le roi) et ses chevaliers ; le comte Vlad Dracul, alias Vlad l'empaleur, alias Dracula ; et Siegfried le Teuton, bien connu des joueurs de SoulCalibur (bonjour la culture...).



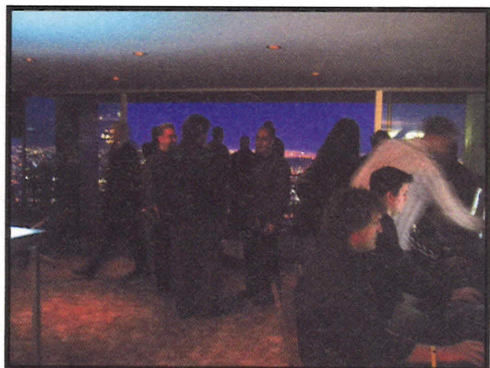
THQ sort l'artillerie lourde sur les RTS

L'E3 c'est pour les grands, pas pour les jeunes noobs de la rédac. Heureusement, THQ a pensé à moi en m'emmenant à Los Angeles pour une soirée privée de découverte de ses nouveautés. Très classe, surtout pour un fan de RTS comme moi.

par Nedd



Titan Quest

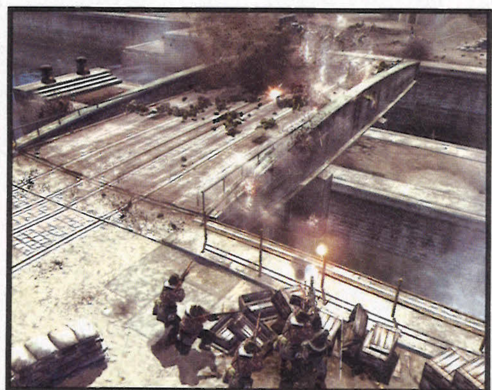


La soirée se déroulait dans une baraque de folie sur les hauts de Beverly Hills. Elle est à vendre d'ailleurs, si vous avez quinze millions de dollars, elle est à vous.

Pour la plupart de mes confrères, la soirée THQ organisée sur les hauteurs de Beverly Hills quelques semaines avant l'E3 aura surtout été l'occasion de manipuler pour la toute première fois la manette de la Nintendo Revolution. Si vous êtes consoleux, vous avez d'ailleurs sûrement vu sur le net les clichés « scoop » de la bête, pris sur l'événement. Comme quoi la petite madame qui hurlait qu'il ne fallait absolument pas faire de photos parlait bien dans le vent !
Pour le joueur PC, il y avait aussi largement matière à trouver son bonheur, notamment côté stratégie temps réel avec une démo de l'archi attendu Suprême Commander, la très bonne surprise Company of Heroes et Dark Crusader, l'add-on qui m'a furieusement donné envie de me remettre à Dawn of War. Il y a aussi du FPS au programme avec Frontlines : Fuel of War, le premier jeu rien qu'à eux de l'équipe du mod Desert Combat qui a laissé un grand souvenir aux fans de Battlefield 1942. J'ai aussi revu Titan Quest. Celui-là, je vous en ai déjà pas mal parlé, donc il n'aura pas droit à son petit article à lui. La sortie approche à grands pas (juin) et rien de fondamental n'a bougé. Pas de retard à prévoir, la démo jouable proposée lors de la soirée avait tout d'une version commerciale et il ne reste a priori plus que du fignolage. Le test est imminent.

Company of Heroes

Genre : Warhammer 1942 **Développeur :** Relic
Sortie prévue : Octobre 2006



Les affrontements sont violents et on n'a souvent pas le choix : il faut envoyer les marines au casse-pipe.

La bonne surprise de cette présentation. Les petits gars de Relic on passé en boucle « Il faut sauver le soldat Ryan » avec une idée en tête : retranscrire le réalisme des batailles dans un RTS. Company of Heroes vous propose de rejouer les semaines d'affrontements sanglants qui ont suivi le débarquement sur les côtes normandes en 1944. Et de l'action, vous allez en avoir.

Destruction massive

Comme c'était un des rares titres PC en libre accès, j'ai pas mal scotché sur Company of Heroes. J'en ressors avec un très bon feeling. « Après Dawn of War où on s'était concentré sur l'aspect prise de territoire, là on a vraiment voulu se centrer sur



Admirez maintenant les détails de cette artillerie qui ravage les petits GI. Une fois dans le jeu, vous n'aurez plus trop le temps d'en profiter.

les combats », nous a expliqué Ron Moravek, le big boss du studio. Si vous avez aimé DoW, vous retrouverez très rapidement vos marques. Malgré le nouveau moteur, il y a un très fort air de famille entre les deux titres. La première réaction est même : « Tiens un mod Seconde Guerre mondiale pour DoW ». Et puis on approche les yeux de l'écran pour lâcher « ha, bah, oui c'est beaucoup plus beau quand même ». Le Essence Engine permet une foultitude de petits détails qui rendent les champs de bataille très réalistes. O.K., les bâtiments ne sont pas forcément ce qu'il y a de plus joli. Pas grave puisqu'on peut tout péter à loisir. Les interactions avec l'environnement sont nombreuses. Cette vieille usine pourra au choix servir de planque pour vos snippers, être transformée en caserne et produire des troupes ou, si vraiment elle gêne, se faire ratiboiser à coups de mortier.

Enfin une I.A. potable ?

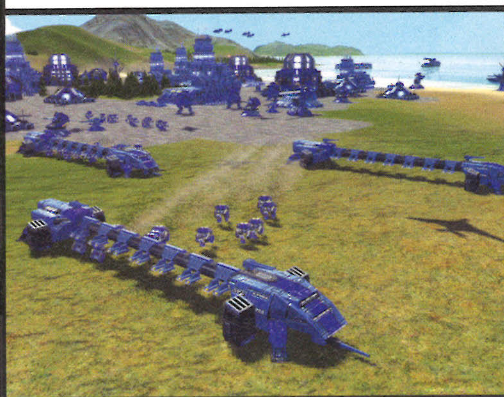
L'I.A. est un autre point sur lequel Relic a bossé. Si les unités d'infanterie sont composées de plusieurs soldats, chacun a son comportement individuel. Et ils ne sont pas trop stupides, même pour des bidasses. Ainsi, j'ai vu mes bonshommes faire un petit détour par rapport à ce que je leur demandais, simplement pour prendre à revers le bataillon adverse. Pas mal. Le reste est du même acabit. On sent le jeu bien pensé et bien fini. Company of Heroes est prévu pour la fin de l'année et ça pourrait être une très bonne surprise, côté RTS.



Les chars ne servent pas uniquement à défoncer les buildings, après avoir fait mumuse, on s'en sert correctement, comme là, en rempart efficace pour l'infanterie.

Les transports de troupes high-tech. Une fois arrimés, les soldats sont autant de petites mitrailleuses sur le vaisseau. De quoi nettoyer la zone avant de sauter.





Supreme Commander

Genre : Guerre totale **Développeur :** Gas Powered Games
Sortie prévue : Début 2007

Supreme Commander est sans doute le jeu le plus attendu par les fans de RTS. On n'a pas eu le droit d'y jouer, mais Chris Taylor nous a fait une bonne démo ingame qui a impressionné l'auditoire. Moi, je ne le connaissais pas, mais il paraît qu'il est toujours comme ça, le Chris. Deux cents mots à la minute, incapacité totale à rester en place, c'est donc une présentation de son prochain rejeton pour le moins vivante que le papa de Total Annihilation nous a faite. Et tel père, tel fils, Supreme Commander flashe de partout. L'ambition du titre est plutôt humble : révolutionner entièrement les STR. Des cartes immenses, des unités par centaines, des vaisseaux gigantesques, un rythme de furieux. Une bonne partie de l'originalité repose sur les énormes différences de taille. Au sol, on a bien les petits soldaillons habituels et puis on s'éloigne pour découvrir en plein écran d'abord les chars, puis, beaucoup plus loin, les destroyers titanesques. Le dézoom continue même jusqu'à une vue satellite où vos régiments deviennent de simples points de couleur. Il faut vraiment regarder la caméra s'élever encore et encore pour se rendre compte du gigantisme du titre.

Les goûts et les couleurs

Les avis étaient assez partagés à l'issue de la présentation, mais pour moi, SC n'est pas un titre que l'on peut qualifier de « beau ». Forcément, quand on affiche tant d'unités à l'écran et surtout de tailles si différentes, il est difficile de faire dans la finesse visuelle. Et puis, ce n'est de toute façon pas un jeu pour les esthètes. « Vous n'êtes pas là pour une bataille, vous êtes là pour gagner une guerre ». Peu de micromanagement, on est bien dans la stratégie à grande échelle. On a ainsi eu droit à la démonstration d'un assaut coordonné de divers escadrons dispersés sur la carte. Avec un système de « timers » et de « way points », elles se sont toutes retrouvées sur la cible à l'heure H décidée par le joueur. Manque de pot, l'objectif était une espèce d'énorme araignée mécanique, une unité spéciale d'une des trois races. Elle a tout bien rasé sur son passage dans un déluge d'effets visuels.

La fin du monde, c'est beau !

Pour illustrer l'avancement technologique, la présentation s'est terminée dans un feu d'artifice général, chaque camp envoyant ses têtes nucléaires sur les bases ennemies. Du très grand spectacle ! Bref, je suis peut-être tatillon sur la définition du beau, mais c'était clairement impressionnant. Vivement 2007.

Oui, on peut aussi faire dans la bataille navale. À mon avis, le missile part en B2.




J'adore les montures Tau, enfin un peu de finesse! Euh, en fait non, même pas, mais c'est classe.

Dawn War of War
Dark Crusader

Genre : Extension stratégique **Développeur :** Relic Entertainment
Sortie prévue : Automne 2006

Même avec un Company of Heroes sur le feu, Relic n'abandonne pas Dawn of War. La prochaine extension intitulée Dark Crusader pourrait même lui redonner un bon coup de fouet. Étrangement, je n'ai pas eu le droit de tester Dark Crusader. Pourtant, tout avait l'air bien en place et plutôt bien fini. Tant pis, c'est un grand monsieur tout chauve qui a eu le plaisir de manipuler pour moi les deux nouvelles races. L'Empire Tau a un look très écolo tribal, j'ai bien aimé les unités montées. Faibles au contact rapproché, les Tau compensent par une grosse puissance de feu à distance. Et puis ils ont leur « kroot », une sorte de chien en moins affectif, à envoyer en chair à canon. La seconde, les Necrons, excelle en corps à corps. Les armées de cyberzombies harcèlent l'ennemi pour le faire plier sous la masse. Ces unités ne sont jamais vraiment détruites et peuvent être réanimées par le seigneur. Détail important, cette race n'a qu'un seul bâtiment, le monolithe qui produit des soldats à la chaîne. L'objectif des joueurs Necrons sera essentiellement de le protéger et de l'upgrader pour réussir l'invocation d'une entité démoniaque quasiment invincible. Je l'ai vue à l'œuvre, elle a vite nettoyé la map.


Le seigneur Nécron et son precious Monolithe.



Encore une race interdite à Cyd

Au-delà de ces deux camps, l'extension apportera un nouveau souffle à la campagne solo avec un système de jeu basé sur une carte stratégique. Le monde est divisé en différentes zones qu'il faut conquérir tour à tour. À chaque round, vous choisissez votre progression, avec même le choix de résoudre automatiquement le conflit, sans le jouer. Pas vraiment dans l'esprit original bien barré baston, mais ce côté Risk peut être très sympa.

Frontlines | Fuel of War

Genre : Idée de FPS
Développeur : Kaos Studios
Sortie prévue : Octobre 2006


Ces screens sont certes très jolis, mais ça ne nous explique pas vraiment ce qui nous attend dans le jeu.

THQ semble fonder de grands espoirs sur ce nouveau FPS qu'il nous a annoncé comme LA tuerie révolutionnaire du secteur. Il faut dire que Kaos Studios n'est autre que l'équipe Trauma, les papas de Desert Combat, un des meilleurs mod pour BF1942.

Cahier des charges sur grand écran

Frontlines sera un FPS en team se déroulant dans un avenir proche. Comme on ne change pas un concept qui gagne, l'esprit du jeu paraît largement inspiré de la série des Battlefield. C'est donc sur des champs de bataille immenses que vous vous affronterez à pied, bien sûr, mais aussi dans un des soixante véhicules disponibles. L'idée me semble d'ailleurs être de faire comme BF2, mais avec plus de grandes maps, plus d'engins, etc... Ça peut être pas mal, cela dit. Le jeu se déroule dans un « futur réaliste » avec un arsenal high-tech inspiré de tout ce que l'armée américaine nous prépare comme jouets rigolos. Comme le nom l'indique, tout le gameplay sera axé autour de la notion de ligne de front. Il ne s'agira pas de prendre des points fixes sur la map, mais de la conquérir en faisant avancer les frontières fluctuantes à votre avantage. Voilà, voilà. Tout cela a l'air alléchant... sur le papier. Concrètement, je n'ai rien vu si ce n'est un powerpoint et trois screenshots. Il faudra attendre encore un peu (beaucoup ?) pour se faire une idée.



Tiens des chars. Ha, bah, oui c'était pour nous rappeler qu'il y avait bien des véhicules blindés.



COG Live | 2006

Codemasters joue à fond la carte MMO

L'expérience malheureuse de Dragon Empires semble avoir définitivement enterré les velléités de développement d'un MMO en interne chez Codemasters. Mais cela ne les empêche pas d'avoir de grandes ambitions dans l'édition à travers deux axes : le partenariat avec Turbine et l'import coréen. Le premier nous a amené en Europe le décevant Donjon et Dragon Online et nous donne un horizon plus joyeux avec le très prometteur Lord of the Ring Online. Le second donne l'occasion à COG de faire ses courses au pays du matin calme : on connaissait déjà RF Online, plutôt sympa dans son genre, et on a découvert Archlord, prévu pour séduire les hardcore gamers. Vous trouverez par la suite la présentation de la nouvelle vague, mais laissez-moi d'abord vous parler des nouveautés pour les deux déjà dispos.

Giga trucs en plus

Quand vous lirez ces lignes, le Giga Final 1 pour RFO devrait être en ligne. Cette importante mise à jour ajoute, entre autres, vingt-quatre instances et une refonte intégrale de tous les donjons pour y accueillir plus de joueurs. Le Giga Final 2, prévu pour dans quelques mois, devrait modifier le contenu plus en profondeur. Outre un continent supplémentaire, cet update proposera un donjon multizone, Dark Hole, contenant douze zones de PvP. Et les fans de baston entre amis pourront aussi s'éclater, au sens propre, dans une épreuve originale très sympa: le Circle Zone Scramble, un sport d'équipe entre le rollerball et le football US. À plus long terme se profile l'Épisode 2. RF devrait alors rentrer dans une tout autre dimension avec l'ouverture de nouvelles planètes, des voyages et des affrontements dans l'espace.

Codemasters vient de célébrer le premier anniversaire de sa filiale 100% MMORPG, COG, au fin fond de la campagne anglaise. L'occasion d'une présentation très studieuse de leur catalogue.

par Nedd





Mise en ambiance à l'armure lourde au château de Warwick.



Beaucoup d'armure, mais peu couverte, le pure style RFO.

Maudit dé à 20 faces

Côté DDO, c'est avec un petit sentiment de frustration que je suis ressorti de la présentation. On nous a baladé dans l'antre du Dragon, le nouveau gros donjon et, sincèrement, ça a de la gueule. C'est évidemment réservé aux hauts niveaux et pour en arriver là, il faut... jouer ce qu'il y a avant. C'est bien tout le problème. Pour le côté people, c'est Gary Gigax qui a fait les voice over, le premier d'une série de guest « voix » le prochain étant un certain Vin Diesel. Même si la satisfaction de rigueur est affichée, il semble clair que les faiblesses du jeu ont limité les clients. Codemasters annonce donc une opération de séduction avec un site officiel enrichi et une offre d'essai gratuit en téléchargement. Pour l'avenir DDO, on nous a confirmé l'arrivée d'une nouvelle race dans les mois à venir, des classes supplémentaires et à plus long terme des classes élites et du PvP. La prochaine update devrait normalement aussi proposer des donjons en extérieur avec une partie aventure/exploration plus poussée. Suffisant pour relancer la machine ?

Archlord

Genre : Faiseur de No-Life **Développeur :** NHN Games
Sortie prévue : Eté 2006

Archlord est le nouvel import coréen de Codemasters. C'est un jeu typiquement de là-bas, c'est-à-dire délicieusement bourrin et très axé joueurs contre joueurs. Visuellement, j'ai trouvé cela très décevant, avec des graphismes très inspirés de World of Warcraft, mais beaucoup moins fins et détaillés. Seul le design des armures vaut un peu le coup d'œil. Les trois races, humains, orcs et elfes, cohabitent plus ou moins pacifiquement, et c'est vous qui mettrez de l'animation dans une grande compétition de guildes multiraciales. Les modes de combat sont nombreux et devraient donner lieu à des batailles épiques. L'objectif suprême : devenir Archlord. Il faudra des centaines d'heures de jeu, mais un des joueurs pourra trôner en seigneur de son serveur et bénéficier de pouvoirs puissants tels que la pluie de météorites, un immense sort de zone qui pourra affecter toute une partie du monde. Et il y a une grosse carotte. Le premier à obtenir le titre gagnera une vraie armure de plate, reproduction grandeur nature de celle de l'Archlord Ingame. Bon courage !



Les armures sont classes, c'est clair. Dommage que les décors ne soient pas dans la même ligne.



Le gros dragon au fond du donjon. Si vous avez le courage d'aller le voir, dites-lui bonjour de ma part.



Vous pourrez fonder votre propre confrérie. Mais vous n'êtes pas obligé d'accepter ces boulets de hobbits.



Ils font les malins, mais des comme ça, vous en truciderez à la pelle !

Lord of the Ring Online

Shadow of Angmar

Genre : Simulateur de hobbit online **Développeur :** Turbine
Sortie prévue : Fin 2006

Le portage du monde de Tolkien en MMO est une vieille arlésienne longtemps connue sous le nom Middle Earth Online et annoncée par Turbine dès 2003. Depuis on n'a jamais rien eu de très concret à se mettre sous la dent et c'est sans grande conviction que je me suis approché de la présentation de Lord of The Ring Online : Shadow of Angmar, le titre définitif. Pour tout dire, je m'attendais un peu au pire. Et j'avais tort.

Pas de Super Legolas ?

D'abord, c'est mignon tout plein. Visuellement ce n'est pas sans rappeler WoW, avec le même parti pris d'un esthétisme BD plutôt que de réalisme. Mais ce n'est pas de la copie, ça a son cachet et son style propre. La petite balade dans la Contrée, à Bree ou l'attaque d'une base de gobelins m'ont vraiment donné envie de pousser le maître de cérémonie et de me mettre moi-même au clavier. L'objectif des développeurs est de permettre aux joueurs de retrouver immédiatement les lieux et les éléments qu'ils connaissent des livres. On n'est d'ailleurs jamais très loin de la trilogie puisque l'aventure se déroule en marge de l'épopée de la Confrérie. À plusieurs reprises, vos quêtes vous amèneront même à aider Frodon et sa bande.
Je ne suis pas un expert, mais cela semble être respectueux de l'œuvre originale. Vous interviendrez par exemple aux côtés des rangers qui ouvrent la voie durant une partie de l'histoire. Le reste du scénario a été écrit pour l'occasion en ressuscitant Angmar, une cité dont Tolkien parle dans le 2e Age et qui menace ici les Terres du Milieu en même temps que Sauron.

Réinventer la roue, c'est stupide

Niveau gameplay, les développeurs avouent sans souci s'inspirer de WoW pour essayer de proposer à leur tour à la fois une prise en main intuitive et un contenu convenant à différents types de joueurs. Le leitmotiv en version originale : « easy to play, difficult to master » (facile à jouer, difficile à maîtriser). Encore une fois, on reprend l'esprit sans vraiment copier puisque, dans les combats notamment, il y a pas mal d'originalité comme les combos de groupe. Le jeu est pour l'instant uniquement PVE et on ne peut incarner qu'un personnage d'une race « gentille ». Cela en chagrinera certains, moi pas, surtout que des évolutions sont prévues. J'attends maintenant avec impatience la bêta qui devrait démarrer incessamment sous peu.





Vu ainsi, ce n'est pas super impressionnant, mais les décors jouent vraiment dans le sentiment d'immersion.

GENRE
Manuel du petit esclavagiste

EDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Haemimont Games/ Bulgarie

SORTIE PRÉVUE
Été 2006

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

L'été sera romain pour les gamers urbanistes. Après Civ City : Rome dont vous trouverez la preview pas très loin de celle-ci, c'est Glory of the Roman Empire qui est tombé sous mes petits doigts experts. Par chance, au-delà du background en tout point similaire, les deux titres proposent des styles de jeu très différents. Cette pré-version s'est même avérée très sympathique. Laissez-moi vous raconter tout ça.



Il n'en restera qu'un

Passons vite sur le scénario qui vous met dans la toge d'un gouverneur romain. La campagne se déroule sur un mode carrière. Vous commencez à la tête d'une petite bourgade puis peu à peu vos exploits d'urbaniste font votre renommée, et les citoyens de plus grandes cités vous réclament à la rescousse. Je n'ai eu droit qu'à une infime partie du jeu, une dizaine de missions assez faciles. Il n'y avait pas plus dans la démo, et notamment pas de mode bac à sable. Mais cela m'a amplement suffi pour voir les bonnes idées des Bulgares de Haemimont Games. D'abord ils utilisent un bien joli petit moteur 3D. Les bâtiments, les décors et les textures sont relativement simples, mais c'est très agréable à l'œil. L'interface est minimaliste, mais très efficace. Six boutons dans le coin de l'écran permettent d'accéder à des panneaux d'informations. Pour le reste, tout se passe à la souris. Un clic droit et le menu de constructions apparaît sous forme de grosses icônes thématiques. Rapide et ergonomique. Simplicité et efficacité aussi pour poser les bâtiments que l'on tourne à volonté d'un roulement de molette.



Les habitants viennent se plaindre devant la mairie quand ça ne va pas. Il faut donc penser à surveiller et ouvrir leur boite de dialogue.

Rome : Total Peace

La partie gestion est dans un esprit similaire. Pas de taxes à régler au centime près, même pas de limitation au niveau du budget. Tout se base sur le flux des ressources. On peut placer les fondations de 200 maisons d'un coup si on se sent une âme de constructeur de lotissements. Ça ne coûte rien, mais elles ne seront créées que lorsque les matières premières seront disponibles. Peu à peu, on voit ensuite les ouvriers amener le bois et les pierres, puis construire l'édifice. Bon point d'ailleurs pour le côté vivant et dynamique des villes. Un autre pour l'importance accordée aux esclaves qui jouent un rôle primordial dans votre développement et qu'il faudra gérer. Oui, c'est moche je sais, mais tout comme le bois, c'était une ressource indispensable de l'époque.

J'en voulais plus !

Le déroulement de la campagne est aussi bien pensé. Contrairement à ce qui se fait généralement dans ce type de jeu, elle n'est pas linéaire. À chaque fin de mission, plusieurs villes réclament ma venue et le choix se fait sur une carte. Réalisation exemplaire, faux air de simplicité qui cache un vrai défi de gestion, Glory of the Roman Empire a de quoi devenir ma nouvelle référence du genre. J'attends maintenant avec impatience la version complète pour vérifier ce bon avant-goût.

Nedd



Toute l'interface est à l'écran. Un modèle d'ergonomie pour un jeu de ce genre !



Les rues de vos villes grouillent de vie. Bon là c'est le soir ils sont partis se coucher.





Quel joli nez.

Il revient de loin, ce jeu développé par une boîte à présent défunte et sauvé par Midway. Rise&Fall est maintenant bientôt prêt à sortir et ma foi, les amateurs de stratégie en temps réel pourraient y trouver leur compte. Ce titre possède tout ce dont un bon petit STR a besoin pour tourner : quatre civilisations (Romains, Grecs, Égyptiens et Perses), deux campagnes, plein d'unités, des ressources (or, bois et gloire) et huit héros en tout. R&F propose aussi quelques points de règles intéressants. Le contrôle d'avant-postes, par exemple, gratifie le joueur de points de recrutement. Chacun de ces points représente une unité de plus dans toute production militaire. Ainsi, un joueur possédant dix points achètera deux fois plus d'archers d'un coup, et pour le même prix, qu'un joueur n'en ayant que cinq. Autant dire que ce dernier aura intérêt à vite capturer les avant-postes adverses avant de se retrouver submergé. Autre point notable : sans être révolutionnaires, les batailles navales semblent un poil plus complexes que d'habitude (si on ne compte pas l'add-on d'Act of War…). À base de transport de troupes, de manœuvres d'abordage et d'éperonnages destructeurs, le gameplay des armées flottantes apportera peut-être un vrai plus aux conflits.



On peut entraîner ses troupes pour obtenir un avantage décisif sur le terrain.

GENRE
STR expérimental

ÉDITEUR
Midway Games

RISE & FALL

DÉVELOPPEUR
Midway Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Juin 2006



Au cœur de l'action

La grande nouveauté de Rise&Fall consiste surtout à contrôler son héros directement sur le terrain, en vue à la troisième personne. D'une touche, le jeu se transforme alors en un hack&slash très bourrin et spectaculaire, à la Dynastie Warrior. Vu que le personnage devient vraiment puissant dans ce mode, on s'amuse à massacrer des troupes entières pendant que le reste de son armée continue de fonctionner comme dans n'importe quel STR. Mais bon… c'est bien basique tout de même. Il faudra attendre le test et quelques parties multijoueurs pour comprendre l'intérêt du truc. Surtout, comme toujours, l'équilibrage reste à surveiller de près, sans oublier le pathfinding encore à la ramasse pour l'instant. Sans parler de nombreux bugs. Au moins, l'accès au « Hero mode » est limité dans le temps par une jauge de stamina. De plus, lorsqu'il est contrôlé comme une unité normale, le héros se montre loin d'être invincible, bien au contraire. On ne peut donc que saluer les tentatives d'innovation des développeurs, aussi déroutantes soient-elles, dans un genre au gameplay figé depuis des années. Espérons qu'elles portent leurs fruits. Midway n'a pas oublié non plus de doter son titre d'un moteur graphique honorable. C'est beau, ça bouge bien, et ça pourrait être fun. Le temps de me faire massacrer quelques fois par Cyd et on pourra vous confirmer tout ça.

Fumble



Alexandre le Grand n'hésite pas à achever les ennemis passés par-dessus bord. Quel homme !



GENRE
Management
ÉDITEUR
Planeta de Agostini
DÉVELOPPEUR
Nobilis/France
SORTIE PRÉVUE
Juin 2006

PC FOOTBALL 2006

Tel le « petit poucet » en Coupe de France, Nobilis rêve de bousculer la hiérarchie avec PC Football 2006 et de jouer dans la cour des grands, aux côtés de Sega (Football Manager), Electronic Arts (LFP) et Eidos (L'Entraîneur). Derrière ce titre « passe-partout » se cache donc un nouveau jeu de management. Promu manager, vous devez tout faire pour conduire votre club à la victoire, au niveau national et sur la scène européenne : choix des entraînements, transferts de joueurs, élaboration de la tactique, gestion des médias, construction du stade, prix des billets... Le jeu s'avère très complet. La base de données est plutôt riche (21 pays comportant chacun entre 2 et 4 divisions) et les possibilités (notamment sur le plan tactique) sont tout simplement hallucinantes. De plus, la retransmission des matches est bien fichue, grâce au moteur V-Lima permettant de voir chaque rencontre en 3D et à l'utilisation ingame d'icônes vous informant sur l'état de forme ou le moral de vos troupes. En outre, PC Football 2006 propose à 32 joueurs de s'affronter dans le mode multijoueur.

Les possibilités tactiques sont nombreuses : placement, consignes, marquage...





Bien qu'un peu lent, le moteur V-Lima permet de visionner les matches en 3D.



Les « émoticones » servent à comprendre au mieux ce qui ce passe en match.

Une possibilité dont ne peuvent se targuer ses concurrents. Plus axé « grand public » (comme le prouve son prix qui devrait avoisiner les 20 euros), ce titre souffre cependant d'une ergonomie assez pitoyable. En effet, naviguer dans des menus n'a jamais été aussi pénible. Les liens hypertextes sont rares, les infos de base (budget, etc.) ne sont pas présentes à chaque écran... À ce titre, le « grand public » pourrait vite s'y perdre. Mais attendons la version finale pour juger sur pièces !

Socrates

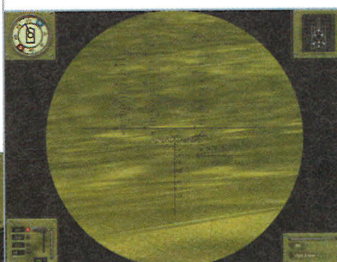
GENRE
2 à l'heure
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Black Bean Games/ Italie
SORTIE PRÉVUE
12 mai 2006

IRON WARRIORS

Le mois dernier, je me moquais un peu des geeks fans de simu de tanks. Ma punition s'appelle Iron Warriors. Vu le nom, j'imaginais un truc chouette sur des super-héros ou quelque chose dans le genre mais non, c'est bel et bien un jeu de simulation de chars d'assaut. Et il semble bien parti pour devenir une bouse cosmique. Je sais, dans une preview, je ne devrais pas



porter de jugement hâtif mais là, c'est grave. Je crois même avoir pleuré à un moment. Surtout à cause des 8000 raccourcis clavier qu'il faut apprendre par cœur puisque les développeurs ne jugeaient sûrement pas utile de pouvoir les consulter en cours de mission.



Oh, j'ai vu un pixel bouger. Ah bah non, j'ai dû me tromper.

Aïe mes yeux, non ! Je souffre, pitié !



J'ai donc dû noter toutes les touches importantes sur une feuille de papier avant de me lancer. 30 minutes plus tard, je trouvais enfin comment changer les vitesses. Enfin, regarder le clavier me paraissait bien plus agréable que de supporter les graphismes hideux du jeu. Même avec tous les détails à fond, le changement ne sautait pas aux yeux. Si seulement IW bénéficiait de plus de rythme. Oui, ça fait plus réaliste mais ça n'aide vraiment pas à rester éveillé. D'ailleurs côté réalisme, le soft ne suit pas non plus. Par exemple, en me baladant dans la cambrousse yougoslave, j'ai rencontré de charmants soldats qui se sont mis à me tirer dessus. Et blam ! Mon tank a explosé. Je ne savais pas que ces grosses machines étaient aussi solides qu'une PS2 ! Il y a donc beaucoup de boulot à faire pour produire un soft potable d'ici le test. Un petit coup de lifting sur les graphismes, un bon didacticiel et un peu plus de rythme devraient déjà rehausser un peu le niveau. Mais c'est pas gagné...

June

IMMERSION 200%

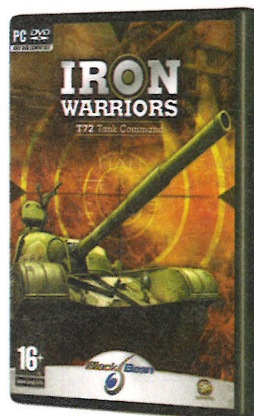
IRON WARRIORS
T72 Tank Command

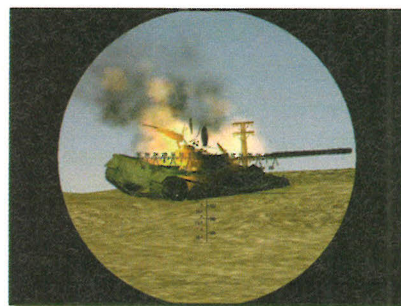


3 CHARS FIDÈLEMENT REPRODUITS ET JOUABLES : LE T-72B, LE T-55 ET LE T-34/85 ET UNE MULTITUDE DE VÉHICULES BLINDÉS MODÉLISÉS



EFFECTUEZ UN CONTRÔLE INDIVIDUEL DES DIFFÉRENTS POSTES : PILOTE, CANONNIER, OU COMMANDANT DE LA TOURELLE





UN CONTENU RICHE AVEC 18 MISSIONS EN CAMPAGNE, 5 MISSIONS SOLO, 2 MISSIONS D'ENTRAÎNEMENTS ET UN ÉDITEUR DE MISSIONS (IDENTIQUE A CELUI DE UTILISÉ PAR L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT)













Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

GENRE
Ich bin Elite
ÉDITEUR
Ascaron Entertainment
DÉVELOPPEUR
Ascaron/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Juin 2006

DARKSTAR ONE

Derrière un titre de petit film de S.F. médiocre à la Joss Whedon (pas taper, je plaisante !) se cache un petit jeu de S.F. sympathique à la Elite. Du moins, c'est ce qu'il semble au premier abord. Très classique, Darkstar One vous offre un vaisseau tout neuf, des systèmes solaires, des marchandises, des pirates, et tout plein de missions d'escorte, d'assassinat, d'espionnage, etc. Et même un scénario ! Vous jouez le rôle d'un type dont le paternel a rendu l'âme et qui hérite d'un vaisseau expérimental à moitié alien. L'engin peut en effet « évoluer » en utilisant une matière verte planquée un peu partout dans l'espace infini. Vous upgraderez donc votre appareil pour qu'il soit plus résistant, plus « agile » et qu'il puisse transporter plus de matos. Un concept sympa qui permet de ne pas se casser la tête avec trente-six vaisseaux qu'on sait plus où les mettre, si c'est pas embêtant c'bazar. Voilà, c'est à peu près tout ce que j'ai compris des cinématiques, tout à fait réussies, mais totalement en allemand. Moi vous savez, tout ce qui se passe à l'est de la porte de Bagnolet, c'est un peu des trucs d'étrangers, hein. Bref, des combats basiques, un espace plat divisé en secteurs (genre X3, berk), mais une bonne prise en main, un côté sympathique, un gameplay complet et un univers immersif... Darkstar One va-t-il attirer l'attention des inconditionnels de vide interstellaire ? C'est pas impossible.

Fumble


Ahah ! Mange mes boulettes d'énergie, vil pirate de l'espace !


« Il est vraiment nul le design de la dernière Xbox. »

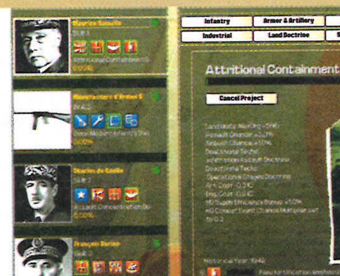


GENRE
3e guerre mondiale
ÉDITEUR
Paradox Entertainment
DÉVELOPPEUR
Paradox Entertainment/ Suède
SORTIE PRÉVUE
Été 2006

HEARTS OF IRON 2 DOOMSDAY

Première extension officielle pour Hearts of Iron 2, le wargame de Paradox proposant de rejouer toute la Seconde Guerre mondiale heure par heure, Doomsday permettra d'explorer les délices de la Guerre Froide, de 1946 à 1953. Alors que les ruines de Berlin fument encore, les Alliés se divisent : l'Union Soviétique vient d'avaler l'Europe orientale et commence à la digérer lentement, du coup certains Occidentaux pensent que Moscou aurait besoin de prendre une bonne petite bombe H sur la tronche. Le jeu d'origine étant basé sur la période 39-45, l'extension proposera bien sûr de nouvelles technologies à développer : bombardiers à réaction, sous-marins atomiques, hélicoptères d'assaut, missiles intercontinentaux, ogives thermonucléaires multiples... Mais la plus grande nouveauté sera du côté de l'espionnage : on pourra envoyer des tas de petits James Bond dans les capitales ennemies. Au menu : sabotages, vols de secrets militaires, déstabilisation politique... Encore mieux, les nouvelles règles sur les opérations clandestines pourront être intégrées au jeu de base et il sera possible de jouer une grande campagne allant de 1936 à 1953 ! Bien sûr tout ça c'est alléchant sur le papier, mais Paradox depuis le temps on commence à bien les connaître : on se doute que l'interface sera abominable et l'I.A. complètement à la rue. Allez, on verra bien le jour du test si on a été mauvaises langues...

Atomic



1946 vu par Paradox : flanqué de Gamelin et Darlan, De Gaulle tente de sauver la nation.



Et boum ! Celle-là tu l'as pas volée !



Juillet 1940 : après avoir balayé l'armée française en six semaines et rejeté le corps expéditionnaire britannique à la mer, la Wehrmacht espère tenter dans la foulée un débarquement dans le sud de l'Angleterre. Largement improvisé, d'une naïveté touchante, le plan d'attaque des nazis est à pleurer de rire. Le gros de la Kriegsmarine vient d'être coulé au large de la Norvège. Les opérations amphibies de grande envergure leur sont totalement étrangères, pourtant ils se figurent pouvoir traverser la Manche à l'aide de barges fluviales tractées par des remorqueurs. Quand on voit les gigantesques moyens logistiques déployés par les Alliés quatre ans plus tard pour prendre pied en Normandie, avec des années de préparation, l'aide de la Résistance et une supériorité aérienne et maritime absolue, on aurait presque envie de laisser les Boches tenter leur chance, rien que pour le plaisir de les voir



GENRE
Simulation

ÉDITEUR
GMX Media

DÉVELOPPEUR
Shockwave Productions/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Juin 2006

BATTLE OF BRITAIN 2 WINGS OF VICTORY



L'interface stratégique est un petit peu austère...

chavirer et se noyer en masse à la première grosse vague. Sachant que la Royal Navy dispose dans le coin de plusieurs dizaines de navires de guerre et de sous-marins et que la Luftwaffe vient de faire la démonstration à Dunkerque de son inefficacité contre des cibles navales, question sécurité, ce n'est pas très rassurant... Et comme il suffirait qu'une poignée de destroyers s'infiltrent en profitant de la nuit ou du mauvais temps pour envoyer au fond de l'eau des douzaines de radeaux bourrés de Teutons paralysés par le mal de mer, le potentiel comique de cette invasion me fait trépigner d'impatience (ndFumble : dans la vraie vie, il peut parler comme ça pendant des heures, c'est flippant).

Opération Titanic

Mais avant de pouvoir joyeusement envoyer quelques divisions Feldgrau à une mort certaine, Hitler doit au minimum gagner la bataille du ciel et repousser la RAF vers ses aérodromes du nord de l'Angleterre. C'est là que vous intervenez.

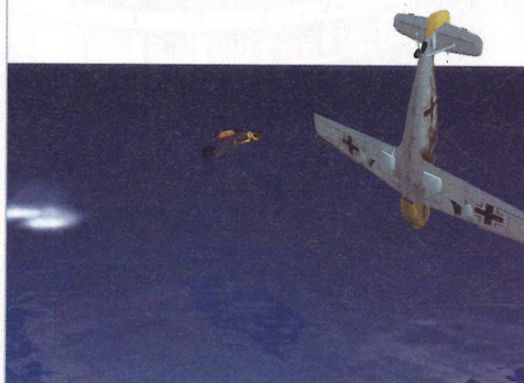
Chasseurs contre chasseurs, la Royal Air Force et la Luftwaffe sont à peu près de puissance égale. Si vous choisissez de voler pour la Reine, vous aurez l'avantage de jouer à domicile, avec un bon réseau radar et la possibilité de rentrer chez vous à pied si vous êtes abattu. Alors que si vous combattez pour le Reich, non seulement le moindre pépin mécanique vous condamne à revenir à la nage, mais en plus vous devrez vous accommoder des caprices du gros Göring qui ne sait pas ce qu'il veut et change de priorité tous les quinze jours. À la fin, par pur dépit, il enverra vos bombardiers jusqu'à Londres, où ils devront se débrouiller pratiquement seuls puisque les chasseurs d'escorte n'ont pas assez d'essence pour les suivre aussi loin. Le génie tactique germain donne là sa pleine mesure, on sent bien dans ce fiasco le futur perdant de Stalingrad... Même si techniquement le jeu Battle of Britain 2 ne s'annonce pas du niveau d'un Il-2 Sturmovik, l'époque ne manque pas d'intérêt et la possibilité de gérer la campagne stratégique pourrait valoir le détour.

Atomic



Et hop, une petite attaque « Taran » !





J'aime quand un plan se déroule sans accroc.

GENRE
Gestion à l'ancienne

ÉDITEUR
Take 2

DÉVELOPPEUR
Firefly Studios/ Royaume-Uni

SORTIE PRÉVUE
Été 2006

CIV CITY ROME



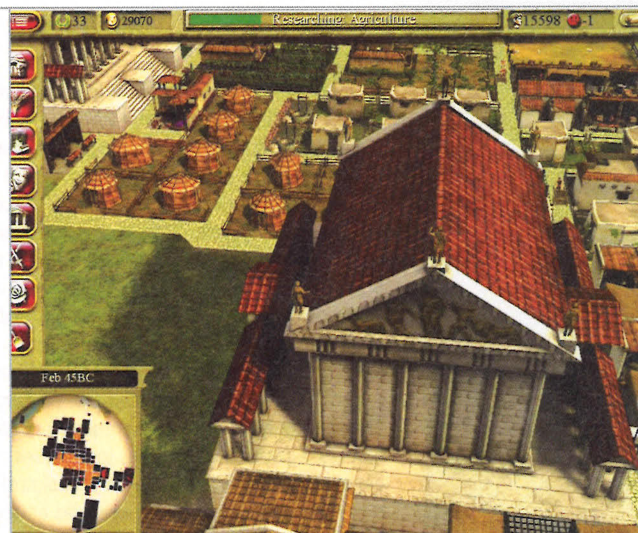


Le moindre petit dénivelé empêche de poser les bâtiments, mais par contre on peut construire dans la mer...

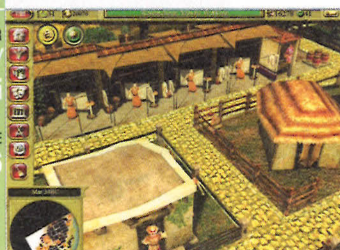
Quand Firefly, les papas de l'excellent Stronghold, et Firaxis s'associent pour développer un city builder inspiré de l'ambiance du grand Civilization, on se dit que ça peut donner quelque chose de pas mal du tout. Comme son nom l'indique, Civ City : Rome, vous met dans la peau d'un gouverneur romain avec la mission de construire une ville digne de César. Dès les premières minutes de cette preview, le doute s'est installé. Était-ce vraiment une bonne idée ou juste une tentative de nous refourguer un jeu moyen en profitant d'une licence connue ? En l'état actuel, je miserai plus sur la seconde option.

Un style vraiment antique

Prenons le moteur 3D isométrique et sa vue de côté. Cela fait assez longtemps que les meilleurs titres du genre ont abandonné ce type de choix. Et pas seulement par snobisme technophile, mais bien parce que c'est nécessaire. Un exemple simple : en construisant l'immense temple dédié à Zeus, qui fait cinq ou six fois la hauteur d'un bâtiment normal, on ne voit plus ce qui est derrière. Impossible de rajouter ou de modifier quoi que ce soit. Mais ce choix technique permet des constructions très jolies, un passage obligé pour un titre qui proclame pompeusement proposer la vue la plus détaillée d'une ville romaine de l'histoire du jeu vidéo. Ils ont dû par contre oublier le budget design et interface. Beaucoup d'écrans de transition et la plupart des menus frôlent la blague. Même série de soucis dans la maniabilité. Le curseur a une fâcheuse tendance à sélectionner à côté. Après quelques heures, on s'habitue et on fait attention puisqu'on a déjà détruit vingt fois un bâtiment tout neuf au lieu de la route visée !



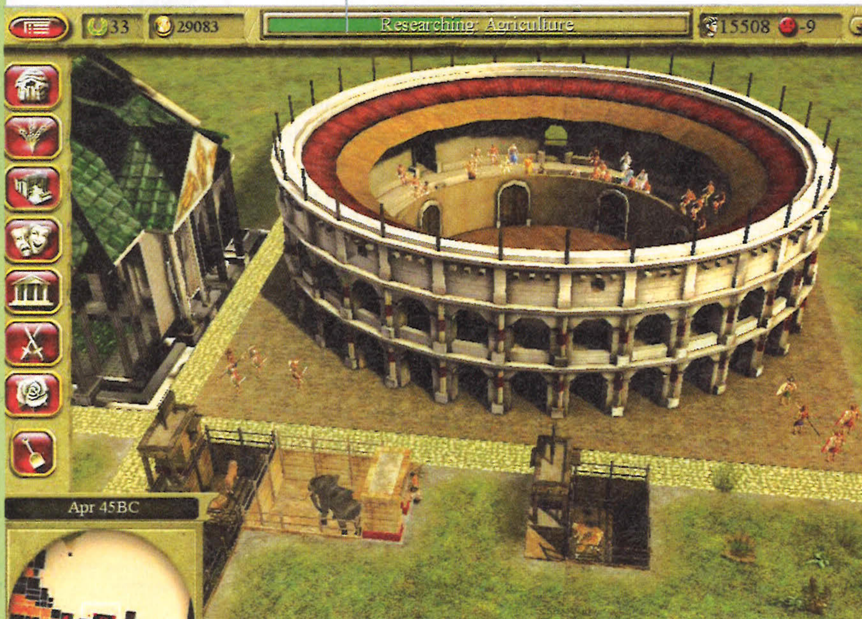
Une fois posés les gros bâtiments bouchent la vue. Vivement qu'on invente la 3D !



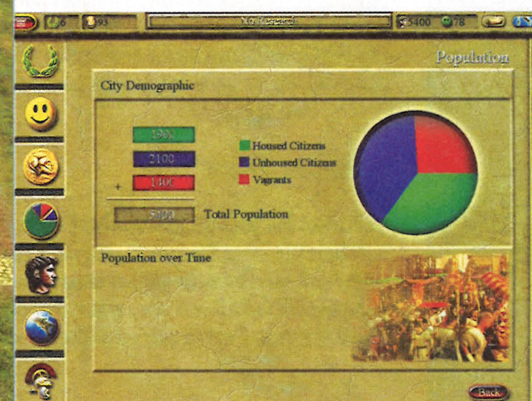
Cheat code préinstallé

La partie campagne vous fait parcourir tout l'Empire et vous confie différentes villes à bâtir de toutes pièces ou à étendre en fonction de contraintes locales : topographie, risques naturels, invasion ennemie. Classiquement l'objectif est toujours au final de construire la cité la plus belle possible et surtout la plus riche. De Civilization on ne retrouve guère que l'arbre technologique et il n'est pas forcément des plus intéressants. Si la cinquantaine de constructions est débloquée progressivement dans l'aventure, en mode bac à sable on a directement accès à tout. Les recherches scientifiques ne servent qu'à obtenir des bonus : routes plus rapides, artisans plus efficaces, etc. Tout ça ne me laisse que peu d'espoir sur une version définitive digne d'un grand intérêt pour les fans du genre.

Nedd

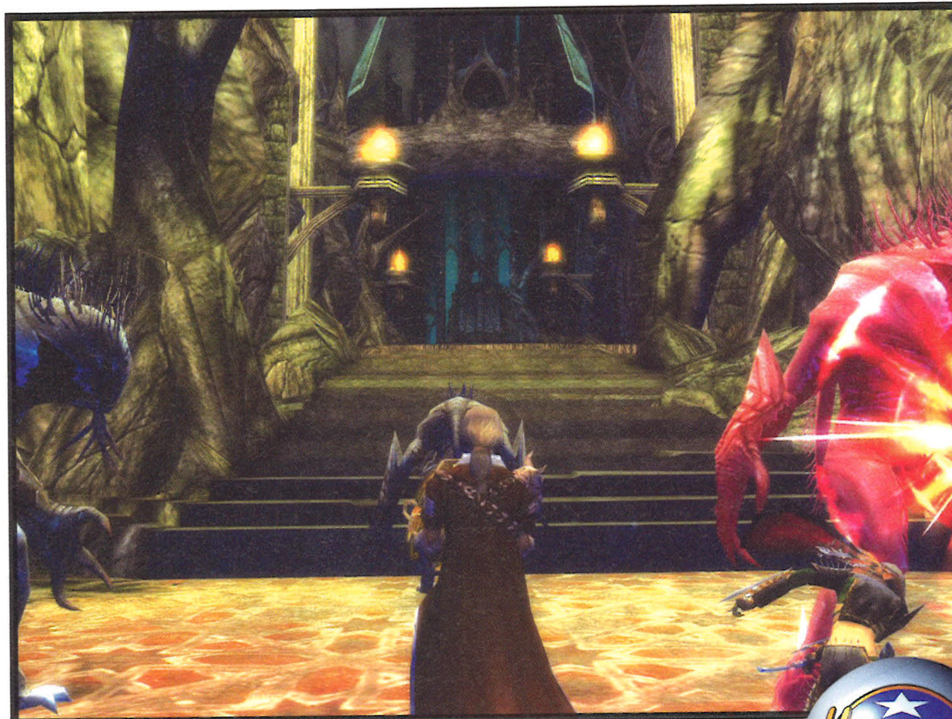


Option Zoo Tycoon avec la création du cirque. On notera rapidement le public et les gladiateurs prêts à en découdre.



PAS MAL D'ÉDITEURS DE TOUT CALIBRE S'AMUSENT AU PETIT JEU DE « LA VERSION TEST QUI ARRIVE APRÈS LE BOUCLAGE, OU QUAND LE JEU EST DÉJÀ SORTI, OU JAMAIS. » CELA A TOUJOURS EXISTÉ, MAIS EN CE MOMENT, C'EST VRAIMENT LA GRANDE MODE. ALORS NE VOUS ÉTONNEZ PAS SI VOUS REMARQUEZ DES PREVIEWS UN PEU PLUS CRITIQUES QUE D'HABITUDE. FAUT BIEN COMPENSER. ET ATTENDEZ TOUJOURS LE TEST EN CAS DE DOUTE. NON, MAIS.

Fumble





JEU DU MOIS

Guild Wars Factions

Éditeur NCsoft **Développeur** ArenaNet/États-Unis

UN AN APRÈS GUILD WARS, ARENANET NOUS OFFRE DE NOUVEAUX OUTILS DE GUERRE POUR QU'ON NE SE LASSE PAS DE S'ENTRETUER ONLINE. ÇA MARCHE TOUJOURS AUSSI BIEN, ET EN PLUS, C'EST ENROBÉ DANS UN PAPIER CADEAU SOMPTUEUX. CHAPEAU BAS AUX ARTISTES D'ARENANET !

Liberté d'expression



Avec l'accord et le soutien du plus grand fan d'iTunes de la rédac, à savoir C_Wiz, je me permets de pousser une gueulante : HAAAAAAAAAA ! Voilà, c'est fait. Pourquoi ? Parce que, de version en version, iTunes redevient un truc poussif, lent et infoutu de gérer un iPod Video 60 Go sans planter (en tout cas sur PC). La classe. Steve, tu pourrais embaucher des vrais codeurs PC ? Merci.

Le jeu du moment
Auto Assault / WoW
Le jeu attendu
Quake Wars



Bosser en open-space implique certains inconvénients : se farcir les réflexions à voix haute de Keem (Joypad), ne pas pouvoir surfer tranquille sur des sites olé, olé ou devoir écouter le dernier Minilogue en sourdine. Heureusement, voir la mine défaite de ses collègues quand on ramène du cabillaud (ndFumble : qui pue) (ndCaf : mais vraiment !) de la cantine, croyez-moi, ça n'a pas de prix.

Le jeu du moment
Heroes of Might and Magic V
Le jeu attendu
Diablo 3



Hier, Faskil, excellent DJ à ses heures, me parlait de sa dernière soirée : « C'était la folie, y'avait plein de filles qui venaient me voir en levant le pouce ! ». J'ai répondu que c'était idiot de faire du stop en boîte et il s'est alors mis à se cogner frénétiquement la tête contre le mur. Ce type est vraiment étrange.

Le jeu du moment
Guild Wars Factions
Le jeu attendu
GTR 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri

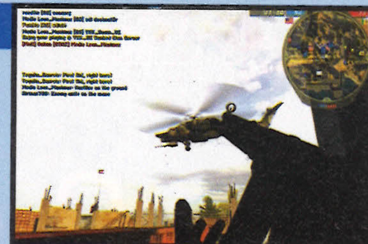


Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

1) **Battlefield 2**
Dice/Electronic Arts
2) **F.E.A.R.**
Monolith/Vivendi Universal Games
3) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games



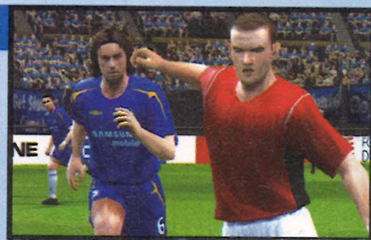
STRATÉGIE/GESTION

1) **Civilization IV**
Firaxis/2K Games
2) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
3) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision



SPORT/SIMULATION

1) **Pro Evolution Soccer 5**
Konami/Konami
2) **Dangerous Waters**
Sonalysts/Battlefront.com
3) **GTR**
Sim Bin/Atari



JEUX ONLINE

1) **Guild Wars + Factions**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **Auto Assault**
Netdevil/NCsoft



JEU DE RÔLE/AVENTURE

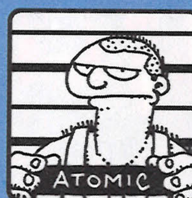
1) **Myst IV : Revelation**
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) **Fahrenheit**
Quantic Dream/Atari
3) **TES IV : Oblivion**
Bethesda Softworks/2K Games





On nous rebat les oreilles avec les légumes, qui, dit-on, sont bons pour la santé. Mais j'ai la sale impression qu'on nous ment. Prenez Faskil, il se gave de légumes. Résultat il est malade tout le temps. Alors que Caf' et Fumble, adeptes du régime lasagnes et patates, sont en pleine forme. Du coup, je flippe à la vue d'une assiette de petits pois et carottes.

Le jeu du moment
Auto Assault
Le jeu attendu
Dungeon Runners



Youpiii, c'est l'été !!! Ah, les tenues légères, les couchers de soleil à la terrasse des brasseries, les pics de pollution à l'ozone, les enfants qui toussent... C'est la saison de la soif, des moustiques, des cancers de la peau et des reflets sur les moniteurs. C'est la saison où on joue toute la nuit à Heroes 5. Le bonheur... J'adore l'été !

Le jeu du moment
Heroes of Might & Magic 5
Le jeu attendu
Quake Wars



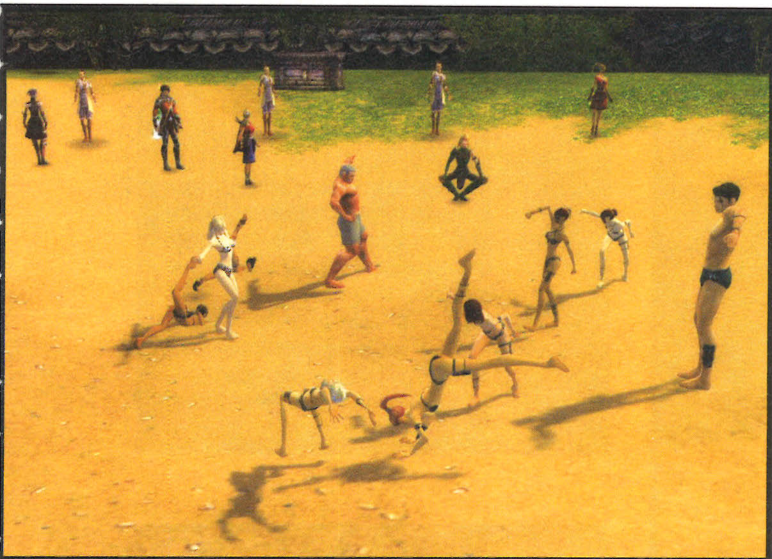
Chers lecteurs, j'écris ces quelques lignes avant de partir pour mon premier E3. Nombre d'interviews, de jeux et de babes m'attendent. Je vais voir les prochains titres de Molyneux. J'ai même un petit-déj avec Richard Garriott au programme. Si je ne suis pas revenu dans une semaine, dites à ma femme et à ma fille que je les aime. Adieu.

Le jeu du moment
Guild Wars Factions
Le jeu attendu
Quake Wars

Guild Wars Factions

SANS PITIÉ







Le monastère de Togo, ce n'est pas aussi strict qu'on pourrait le penser.

TOUT PUBLIC — INTERNET — PLEIN (DE BOULETS)

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR NCsoft
DÉVELOPPEUR ArenaNet/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

ÇA Y EST ! CANTHA, LE NOUVEAU CONTINENT DE GUILD WARS, EST RATTACHÉ À LA TYRIE. LES PLUS GRANDS FANS DU JEU SONT DÉJÀ PARTIS SAUVER CETTE TERRE MEURTRIE PAR UNE ÉPIDÉMIE SURNATURELLE. SI VOUS HÉSITEZ ENCORE, LAISSEZ-MOI VOUS DÉCRIRE CE QUI VOUS ATTEND LÀ-BAS.



Sacré Shiro Tagachi, il invente l'abus de bien social à la mode héroïque fantaisie : au lieu d'amener les âmes des morts vers leur destination finale, il les force à combattre dans son armée de mutants. Comme pour certains de nos hommes politiques, ce n'est pas une mise en examen qui l'arrêtera ! Il faut donc prendre les armes, rentrer dans le tas et flatter les Kurzick et les Luxon, les deux factions rivales de Cantha, car elles seules possèdent les artefacts pouvant contrer le grand méchant ! Et peut-être comprendrez-vous la raison de sa traîtrise envers l'empereur cent ans plus tôt… Alors, qui, que, quoi, où, comment ? Si vous avez acheté Guild Wars et Factions, vous choisirez de commencer une nouvelle vie sur l'île du monastère de maître Togo (indispensable, si vous souhaitez créer un assassin ou un ritualiste en profession principale), ou bien vous préférerez faire voyager votre vieux personnage Tyrien depuis l'Arche du Lion vers la côte hyper urbanisée de Cantha. C'est là que les joueurs de tous horizons se rencontreront pour faire face ensemble à la menace de l'épidémie mutante. Une fois ces tracas terminés, les héros de Tyrie comme ceux de Cantha pourront retourner à leurs incessantes bagarres de guildes et d'alliances, sur le front de guerre entre les forêts pétrifiées des Kurzick et la mer de jade des Luxon.

La guerre des classements

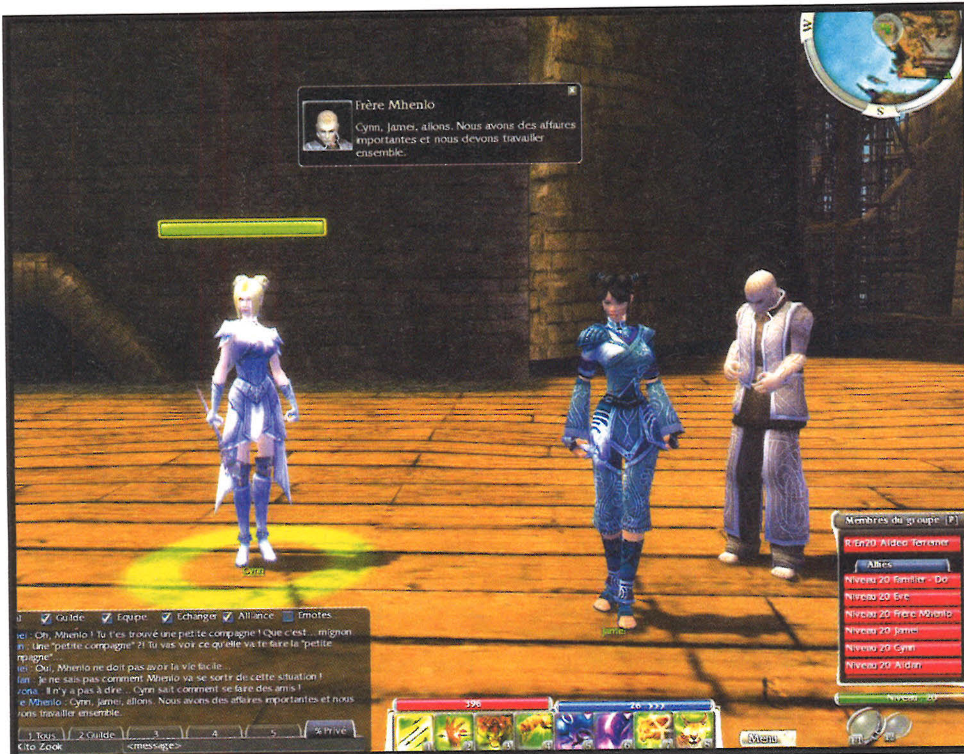
Je ne vois pas trop ce qui empêcherait un fan de GW de se procurer Factions, à part de bêtes raisons financières. Ah, là, là, ces pauvres… Il suffit pourtant de manger des cailloux pendant un mois pour participer aux

L'empereur en personne est venu offrir un cadeau à quelques privilégiés.



Si vous avez manqué le début

Résumé des épisodes précédents : Guild Wars est un MMO qui propose une énorme campagne PvE (joueur contre l'environnement) et surtout un système de PvP (joueurs contre joueurs) ultra compétitif, à base d'affrontements de guildes et de tournois mondiaux. Différents types de personnages (guerrier, magiciens, nécromants, rôdeurs, etc…) allient leurs innombrables compétences de combat, de soin ou de support pour écraser leurs adversaires dans des matches aux règles variées. C'est aussi violent que complexe, car les stratégies possibles sont extrêmement pointues et demandent une grosse organisation (mise au point, entraînement…) Le PvE, qui permet de découvrir l'histoire, l'univers de GW, et de se faire du fric ou du matos en tapant des monstres, s'avère un poil moins stressant. Juste un poil, hein. Sur ce, Factions débarque, avec une nouvelle campagne un peu plus cohérente, un nouveau continent au design très original, deux nouvelles classes de persos (assassins et ritualistes) et des nouveautés pour le PvP et le PvE. Le fond de commerce reste le même, mais le gameplay s'étoffe énormément. Qui s'en plaindra ?



Les mercenaires sont beaucoup plus travaillés et bavards, mais la mise en scène n'est pas encore au point… un peu figé tout ça !



La ville a beau être étonnante, ça fait du bien d'en sortir au bout d'un moment !

guerres d'alliances (un groupement de guildes affilié à l'une des deux factions) et influencer directement la frontière entre les deux territoires ennemis. Mais ce n'est pas tout : les réfractaires à l'élitisme du PvP dans GW se réjouiront de savoir que les nouvelles missions de PvE fonctionnent très bien. Les « Défis » (massacrer un max de monstres dans un temps imparti, par exemple), dont les scores sont affichés dans un classement permanent, réconcilient PvE et compétition. Quant aux missions d'élite… Ces donjons sont réservés aux meilleures alliances, celles qui possèdent de gros scores de faction auprès des Luxon ou des Kurzick. On y trouve le matos rare de Cantha, et les ennemis les plus vicieux, bien sûr ! Je l'avoue, je n'y ai pas foutu les pieds. Mais j'ai déjà des témoignages de joueurs assidus : c'est dur ! ArenaNet a aussi implémenté des titres de prestige qui rendent l'exploration plus attractive. Lorsque vous aurez suffisamment voyagé ou que vous aurez découvert de nombreuses compétences élite, par exemple, vous pourrez vous pavaner avec l'appellation d'explorateur ou de chasseur. Il existe aussi des titres de PvP. Cela semble un poil gadget, certes, mais nous, on apprécie. Certains titres sont franchement difficiles à obtenir et on reconnaît maintenant les excellents joueurs d'un coup d'œil. Du moins, s'ils ont choisi de s'afficher en public. On peut être un héros et rester humble…

Au pas de course !

En tout cas, Factions, c'est pas facile ! Comme vous le savez, le territoire de jeu de ce MMO est divisé en régions. On trouve des villes où tous les connectés se réunissent, commercent et forment des groupes pour partir à l'aventure. Ensuite viennent les zones d'exploration, remplies de monstres à tuer, et que l'on parcourt pour accomplir des quêtes, ou en rechercher de nouvelles (bien planquées). Enfin, il y a les missions en coopération qui fonctionnent un peu comme une zone d'exploration extrêmement scénarisée et font avancer l'histoire lorsque vous les terminez. C'est ici que ça se corse : les développeurs d'ArenaNet se sont lâchés sur tout ce qui pouvait pourrir la vie de votre groupe. Que ce soit des monstres qui réapparaissent dans votre dos, un temps limité pour éliminer une succession de Boss, ou carrément le toit de la maison qui vous tombe sur la tête régulièrement, la nouvelle mode consiste à combiner des attaques organisées et efficaces,

Pour quelques slots de plus

Lorsque vous achetez Guild Wars, vous avez droit à quatre emplacements de personnages. Avec Factions, idem. Mais si vous avez les deux jeux sur le même compte ? Six. Pas un de plus, sauf si vous payez : 8,99 euros pour un « slot » de plus. O.K., on ne raque pas tous les mois pour un abonnement, mais ça fait un peu cher tout de même…



Ahhh ! Les bonnes vieilles bastons de Guild Wars. Piloter un Boeing doit être moins complexe…

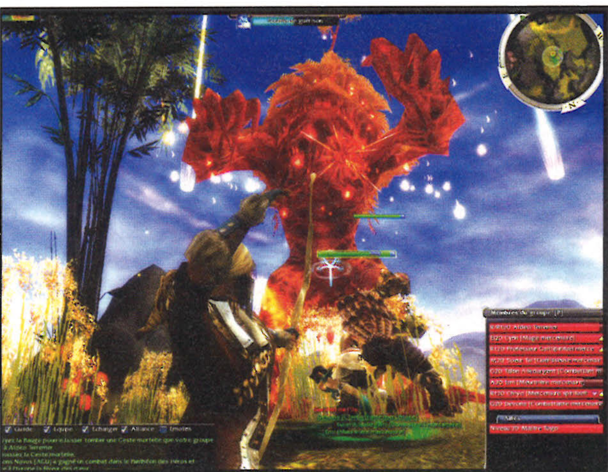
Toujours un effet négatif pour un positif, c'est la philosophie de Guild Wars.



Bien muté comme il faut, le pauvre gars. C'est pour l'anniversaire des 10 ans de Tchernobyl, ce scénario ?

Je ne comprends pas pourquoi des joueurs vont s'enterrer chez les Kurzick quand on peut siroter des cocktails et manger des fruits de mer sur les plages des Luxon...





Bûcheron dans Factions, ce n'est pas un métier de tout repos.





Important : les missions défis servent aussi à booster son total de point de factions !

sans trop tarder au même endroit. En gros : pas question de rusher, mais il ne faut pas traîner ! Du coup, c'est la pression permanente d'un bout à l'autre des missions. Les réussir avec des mercenaires relève de l'exploit et un groupe de joueurs qui ne se connaissent pas risque de s'entre-déchirer avant la fin. Oui, bon... C'était déjà le cas dans Guild Wars, mais c'est encore pire maintenant. Autant vous dire que je souffre. Petite différence tout de même, on ne trouve plus de quête bonus dans Factions. À la place, le jeu vous octroie trois niveaux de récompense en fonction de vos performances. Le temps que vous mettrez à finir une mission est d'ailleurs l'un des critères.

On aime ou on déteste

Bref, vous êtes prévenu ! Que cela ne vous refroidisse pas, la campagne solo est vraiment prenante et moins confuse que la première. Un poil courte, peut-être... Les nouvelles classes enrichissent incroyablement le gameplay. J'ai d'ailleurs moi-même modifié ma profession secondaire d'envoûteur pour celle de ritualiste. Le combo est, ma foi, très intéressant. Je n'ose même pas imaginer ce que peuvent accomplir les autres professions en utilisant les compétences de téléportation de l'assassin. Guerrier/assassin ? Ouch, ça doit faire mal. Mais je m'emporte... quand on commence à réfléchir aux possibilités de Guild Wars Factions, on n'en sort plus. Cela dit, il faut bien admettre que le style assez austère de ce MMO en a dégoûté plus d'un. Le « loot » est très utilitaire, le matériel jamais trop balèze. Pour respecter l'équilibre complexe du jeu, l'ensemble du système nuance tout ce qui affecte les dégâts, les protections ou les résistances. Toujours un effet négatif pour un positif, c'est la philosophie de GW. Il faut donc expérimenter, connaître toutes les professions et se construire des « builds », c'est-à-dire des séries de compétences combinées pour des effets bœuf. C'est pas facile. Non. Guild Wars n'est pas un jeu next-gen pour le grand public. C'est un MMO compétitif qui vous donne les moyens d'être le meilleur si vous êtes rapide, intelligent et pugnace. Heureusement, une grande partie de Factions, valant largement son prix, reste facilement accessible aux joueurs plus détendus, utilisateurs de la souris. Et quand bien même, ça fait du bien d'en baver un peu, surtout dans un environnement aussi beau et inventif. ArenaNet compense une stagnation technique par une imagination visuelle incroyable. Mais ça, je l'ai déjà dit souvent : Guild Wars c'est magnifique, c'est bien foutu, c'est magique. Alors, je m'adresse à ceux qui n'ont même pas encore essayé : qu'est-ce que vous attendez ?

Fumble

Un peu de technique

Peu d'efforts techniques par rapport à Guild Wars. Faction offre de nombreuses améliorations d'interface, une distance de vue améliorée et surtout la fin des murs invisibles insupportables. Le degré de pente sur lequel peut marcher votre perso a été augmenté. Du coup, cette lacune passe inaperçue. Config 1,5 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo + connexion au net obligatoire.





En Deux Mots

Ceux qui n'ont pas encore tenté l'aventure Guild Wars peuvent s'y essayer directement avec Factions. Les autres savent déjà s'ils ont besoin de Factions ou pas. À mon avis, oui. L'alliance d'une vision artistique sans équivalent et d'un gameplay rodé ne se refuse pas. En espérant que ça ne dépeuple pas trop « Prophécies », la première campagne. J'en connais qui ne l'ont pas encore finie (ahah !).

- \+ Un gameplay rodé et carré
- \+ Vraiment très beau
- \+ Toujours pas d'abonnement
- − 2 petits emplacements de perso en plus
- − Animations pas toujours au top

8	Technique
9	Artistique
9	Intérêt

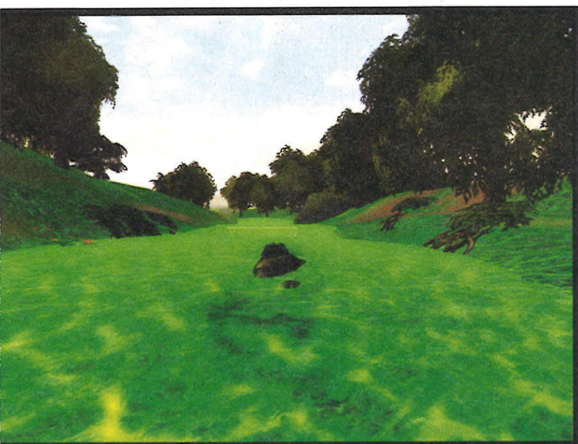
J'AI TROQUÉ MON ARMURE ÉPIQUE CONTRE LA PANOPLIE DU FANBOY DE DICK RIVERS ET MES POTIONS MAGIQUES CONTRE UN PACK DE BIÈRES. J'SUIS PAS CONVAINCU D'AVOIR GAGNÉ AU CHANGE, MAIS FALLAIT BIEN SE METTRE EN CONDITION POUR SE LANCER DANS CE MMO POUR ROUTIERS. ALLEZ, ON PASSE LA PREMIÈRE, C'EST PARTI.



Vous pouvez profiter de buff de zone ou d'une tourelle de régénération créée par un autre joueur sans faire partie de son groupe.

Auto Assault

RELAIS ROUTIER



Je confirme, les véhicules d'Auto Assault ne sont pas des sous-marins. Au-delà d'un certain niveau d'eau, c'est la destruction assurée. Il y a quand même une bonne marge de manœuvre.

Le couplet sur les jeux massivement multijoueurs qui sont en pleine prolifération, tout le monde le connaît. Mais au milieu de ces dizaines de projets en préparation dont la plupart risquent de rendre l'âme, il y a les bonnes surprises, comme Auto Assault. C'est le genre de titre qui n'accroche pas franchement durant les premières heures de jeu, mais qui pourtant continue de capter l'attention après de nombreux kilomètres parcourus dans son monde hostile. Pour ceux qui débarquent, sachez

TOUT PUBLIC — INTERNET — 1 SERVEUR FRANÇAIS

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR NCsoft
DÉVELOPPEUR NetDevil/États-Unis
TEXTE en français



Côté équilibre des races, les mutants sont actuellement les moins sélectionnés par les joueurs. Ils ont intérêt à rester discret en PvP.

qu'Auto Assault vous place au volant d'un véhicule perdu sur une terre post-apocalyptique à la sauce Mad Max. Trois factions, biomeks, humains et mutants, s'y livrent une guerre sans merci. Pour la petite histoire : à la suite d'une vaporisation de produit alien dans l'atmosphère, certains terriens développent un goût prononcé pour la couleur verte et les yeux qui brillent. Les humains « normaux », apeurés, utilisent les biomeks afin de se débarrasser de ces mutants. Mais ne voyant aucun résultat satisfaisant à ce conflit, ils se planquent comme des rats pour nettoyer la surface de la planète à coup de bombes nucléaires. Malheureusement, quand ils remettent le nez dehors, cent ans plus tard, les biomeks et les mutants n'ont pas disparu. Pire, ils continuent à se rouler gaiement les uns sur les autres. Et comme vous

vous en doutez, ils n'accueillent pas les humains en leur proposant un apéro et une poignée de cacahuètes.

Sans foi ni loi

Dans le futur, la bienvenue se souhaite au lance-flammes et on utilise les balles plus que les mots pour s'exprimer. L'artillerie peut être disposée à l'avant, à l'arrière et sur le toit de votre bolide. Certains apprécieront aussi d'équiper le pare-chocs de pieux et de lames, de changer les pneus ou encore le châssis et le blindage. Côté tuning, il est même possible de modifier l'aspect esthétique, en ajoutant de la peinture rose ou un aileron qui brille. Outre cet arsenal, chaque race et classe dispose de compétences propres (voir encadré) indispensables à leur survie. La faune se compose de camions, motos, voitures, infanteries, insectes et même des hélicos. Autant vous dire que les sorties hors des avant-postes et des villes sécurisées ne sont pas de tout repos. Ça canarde dans tous les sens, quasiment tous les éléments du décor peuvent être détruits : poteaux, grillage, maisons, murs en ruine, tout vole en éclats ! Bref, c'est bourrin à souhait. Ici, les questions stratégiques ne sont pas monnaie courante même si quelques boss demandent un peu d'organisation. Dans ces cas-là, pas la peine de perdre son temps à taper des instructions à ses coéquipiers puisqu'un système de chat vocal est inclus pour les groupes, appelé convois, et ça fonctionne très bien. N'importe comment, même sans préparation ce n'est pas vraiment un problème car la mort n'est pas pénalisante. Lorsque votre véhicule est détruit, il est rapatrié à l'avant-poste le plus proche afin de le réparer en quelques secondes et repartir au combat. Pas d'expérience en moins, de matériel endommagé ou de perte d'objet ! Tout le gameplay d'Auto Assault est orienté pour une action simple et un plaisir de jeu instantané, hormis l'artisanat qui demande un véritable investissement pour en comprendre ne serait-ce que les bases (voir encadré).

On appelle ça du ferroutage

Niveau environnement, chaque race dispose de son propre territoire, divisé en grandes zones, afin d'évoluer en toute sécurité. Pour progresser, il suffit de débouler en ville ou dans un avant-poste et de discuter avec les PNJ qui donnent des missions. Facile, ils sont entourés d'une lumière blanche, on les voit à 15 km. L'objectif est alors indiqué sur la carte. On est vraiment sur des rails. Certains trouveront ce système un poil dirigiste, mais il apporte un confort de jeu non négligeable. Le concept d'Auto Assault exige qu'on puisse se connecter un quart d'heure et accomplir une quête. Et ça, c'est possible parce qu'on ne passe pas deux plombes à chercher les mobs à tuer ou le PNJ avec qui on doit communiquer. Par contre, côté difficulté, le niveau des missions n'est pas du tout indicatif. Certains objectifs de votre niveau sont carrément plus difficiles que d'autres censés être pour des niveaux supérieurs. De même, dans le



Le pilote est jouable uniquement en ville pour exécuter des actions sociales : créer un clan, faire de l'artisanat...



Poteaux, grillage, maisons, murs en ruine, tout vole en éclats !



L'officier peut déployer différents types d'infanteries et même un tank pour le soutenir en combat. Encore une classe qui propose des duels à trois contre un !

La moto, pour se tirer à vive allure c'est sympa, mais ça a du mal à exploser une barrière de sécurité en la percutant.

BEP Mécano pour QI de 140

Pour devenir un vrai pro de l'artisanat, n'hésitez plus à retrousser vos manches et mettre les mains dans le cambouis. Tout l'équipement de votre véhicule peut être créé sans aucune restriction ! Mais il faut tout de même choisir ses domaines de prédilection : moteurs, pneus, blindages, châssis, armes diverses... Le principe de base est de récupérer des objets cassés (loot, vendeur à la casse ou démontage de pièces soi-même, d'un seul clic). Ensuite, il suffit d'ajouter des matières premières, trouvables dans le décor ou sur les ennemis, afin de créer l'objet désiré. Dans les faits, c'est nettement plus complexe et ça demande un véritable investissement pour en comprendre toutes les subtilités. Mais au final, vous serez capable de créer votre propre produit, en ajoutant si besoin des matériaux selon vos envies, pour améliorer la recette de base. Si votre mélange ne fonctionne pas, les composants sont détruits ; autrement, vous pourrez vendre aux joueurs des objets dont vous seul aurez le secret de fabrication !



Un peu de technique

Le moteur physique Havoc 2 qui permet une telle liberté de destruction s'avère tout de même gourmand. Si vous désirez afficher le maximum d'effets en évitant les saccades durant les phases d'explosion, il faut opter pour plus d'un giga de Ram avec un processeur cadencé à 2,5 GHz et une bonne carte vidéo.



Le concept de l'éclaireur dans un jeu de bourrin, j'ai du mal à m'y faire.

Permis de tuer

Utiliser des pouvoirs dans un jeu de caisses, ça peut paraître bizarre et pourtant c'est bel et bien le cas. Les branches de compétences sont divisées en deux grandes parties : les pouvoirs proposés par la race et ceux de la classe. Vous aurez donc accès à des boucliers furtifs, des champs de force qui renvoient une partie des dégâts subis, des améliorations de précision et même des invocations, type infanterie ou droïde de combat. Pour cela il faudra choisir entre le commando (dégâts, tank), l'éclaireur (furtivité, rapidité), l'ingénieur (soins, buff et débuff) et l'officier (buff, pets). Ce sont les noms humains, qui diffèrent selon les races, mais le fond reste le même... Chose appréciable, chaque classe dispose de châssis différents comme le tank pour le commando ou la moto pour l'éclaireur. Ces châssis n'apportent pas uniquement un aspect visuel différent, mais modifient également les statistiques comme la vitesse, l'armure, etc. Enfin, chaque race propose aussi une attaque spéciale dévastatrice, utilisable au niveau 40. Enfin, plus spectaculaire que dévastatrice, en fait...





Les objets de l'inventaire peuvent se trier d'un seul clic et même se déplacer à la banque par genre. Par contre, niveau icône c'est, comment dire... laid !

cheminement des histoires, quand on finit une quête de niveau 30 et que la suite est pour niveau 27, on se dit qu'il y a comme un souci. Pour varier les plaisirs, vous pouvez toujours vous rendre aux arènes situées en ville. Elles permettent des affrontements pour le fun en duel ou en équipe entre les membres de sa faction.

Coup de frein sur le PvP

Évidemment, la guerre entre joueurs ne se limite pas à ces deathmatchs en arène. Il existe une zone nommée GroundZero, GZ pour les intimes, qui offre la possibilité aux trois factions de régler leur compte. En guise d'objectifs vous devrez contrôler des avant-postes et vous emparer d'obélisques Xeno, une race extra-terrestre dirigée par l'I.A. Mais le PvP dans Auto Assault reste assez marginal du fait qu'il n'est pas obligatoire. Déjà il faut être environ niveau 60 (sur 80) pour atteindre GZ. Ensuite, cette zone est accessible en



pur PvE par ceux qui veulent accomplir leurs missions en toute quiétude. Au final, le joueur choisit son GroundZero : contesté pour le PVP ou normal pour le PvE. Autant vous prévenir tout de suite, le contenu à haut niveau laisse pour l'instant à désirer. Quelques acharnés se sont amusés à passer niveau 50 une semaine après la sortie du jeu et témoignent : les missions se font plus que rares. Côté PvP, il faut aussi attendre que le serveur se peuple avant que cela devienne intéressant.

Gros manque de finitions

Malheureusement, Auto Assault ne souffre pas uniquement de problèmes de contenu haut niveau : bugs d'affichage et sonores, équilibrage entre les classes, gestion de clan très limitée, erreurs de traduction... Mais aussi surprenant que cela puisse paraître, tout ça ne gêne en rien la progression. On continue de détruire tout le décor en se disant que tel ou tel bug sera résolu dans un prochain patch. Les développeurs ont d'ailleurs d'ores et déjà sorti de leurs cartons une liste des ajouts prévus, comme des hôtels des ventes, un système de courrier, etc. J'avoue ne pas être convaincu de l'intérêt du titre de NetDevil à très long terme niveau contenu surtout pour 13 euros par mois, mais pour l'instant on s'amuse comme des fous à la rédac avec Auto Assault, et c'est bien là le principal.

Cyd

En Deux Mots

NetDevil a tenté le pari de sortir un MMO dans un univers autre que le médiéval fantastique et dans lequel le joueur incarne un véhicule. C'était osé et pourtant le concept s'avère accrocheur malgré le nombre hallucinant de bugs. Le gameplay est bourrin, c'est défoulant et on en oublie les imperfections. NetDevil a tout de même intérêt à patcher rapidement son bébé afin de satisfaire leur communauté dans les mois qui viennent.

+ Prise en main rapide
+ Défoulant à souhait
+ Richesse de l'artisanat
- Nombreux bugs en tout genre
- Parfois très obscur

6 Technique
7 Artistique
7 Intérêt

Heroes of Might & Magic 5

STRATÉGIE FANTASTIQUE





La ville du Havre. C'est moins pollué que dans mon souvenir.



ON S'ÉTAIT PRIS À DOUTER EN VOYANT LA PREMIÈRE BÊTA, LA SORTIE DU JEU A ÉTÉ REPOUSSÉE POUR TENTER DE CORRIGER LE TIR, DES FANS DU MONDE ENTIER ONT EXPRIMÉ LEURS CRAINTES SUR LES FORUMS INTERNET... BEAUCOUP D'ÉMOTION ET, FINALEMENT, LE VOILÀ. RELAX LES GARS : CE HEROES, IL POUTRE.

J'adore les prêtres. Surtout quand ils sont bien gras : en barbecue, avec une petite sauce béarnaise, c'est délicieux. J'essaye de toujours d'en avoir quelques-uns de côté, en cage, dans les vastes cuisines de mon palais démoniaque enfoui loin sous la surface de la terre. Comme ça, si, un soir, je ramène à l'improviste une dame succube chez moi, on peut s'en grignoter un tranquillement dans le jardin, à côté de la fontaine de lave. Accompagné d'un bon vin rouge pas trop bouillant et d'oreilles d'elfes bien croustillantes en apéritif, c'est la recette du bonheur. Ensuite, on balance les restes à un cerbère et on rigole en regardant ses têtes qui se battent pour bouffer les tripes. Vraiment, j'adore les prêtres. Le problème, c'est pour les capturer. D'abord, ils sont rarement seuls. En général, ils débarquent avec quelques centaines de copains, des archers, des cavaliers et, avec leurs catapultes, ils s'efforcent de bousiller les murailles de ma forteresse. Ils ont aussi des saletés de griffons volants qui font des attaques en piqué dévastatrices sur mes pauvres légions infernales. Sans parler de leurs paladins, dont les charges ouvrent des trous béants dans mes rangées de diablotins. Mais le pire, c'est les archanges. Plus psycho y a pas, on ne peut pas les louper : des espèces d'emplumés avec une auréole et une grande épée de feu bleutée. Quand ils se pointent, eux, j'ai intérêt à invoquer un paquet d'archi-diables pour les buter à grands coups de hache, sinon ils me rasent tout. De vrais sauvages. Je ne sais pas pourquoi ils me haïssent comme ça. Je crois qu'ils veulent me détruire uniquement parce que je suis un prince des abysses et que j'ai des goûts vestimentaires différents.

Bande de jaloux

Alors j'ai envie de pousser un cri. Aaah ! Non à la xénophobie, halte à l'intolérance ! Ce n'est pas parce que nous sommes des démons anthropophages que nous

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Nival Interactive/Russie
TEXTE ET VOIX en français



Depuis WoW, on dirait que c'est à la mode, les champs de citrouilles...

Redoutable en extérieur, Inferno a souvent du mal à prendre un château bien défendu.



n'avons pas notre sensibilité ! Vive la diversité : le monde de Heroes of Might & Magic 5 accueille six grandes cultures, elles sont toutes passionnantes ! Attendez, seulement six ? Pas huit, comme dans Heroes 3 ? Eh non : après quatre épisodes, ça partait dans tous les sens et il était temps de restructurer un peu tout ça. Après un sévère dépoussiérage, la ménagerie standard du genre médiéval-fantastique est toujours là : dragons, magiciens, vampires, minotaures... Mais les orcs et les trolls, de vieux habitués, manquent à l'appel. Je suppose qu'on les retrouvera dans une prochaine extension. Les villes que vous pouvez contrôler en tant que joueur appartiennent donc à l'une de ces six factions : les moines guerriers Haven, les démons d'Inferno, les druides Sylvains, les morts-vivants de Nécropolis, les mages de l'Académie et les elfes noirs du Donjon.

C'est beau

Les villes sont magnifiques, toutes en 3D, avec des monuments majestueux et une musique envoûtante. Dans chaque cité, on peut construire des bâtiments spécifiques qui permettent d'acheter des créatures uniques. À chaque début de semaine, c'est-à-dire tous les sept tours de jeu, de nouvelles recrues y apparaissent. Vous pouvez les enrôler tout de suite dans vos armées, ou au contraire les laisser en réserve pour plus tard (par exemple quand vous aurez trouvé le pognon pour les payer). Il existe sept unités particulières à chaque type de ville, de puissance progressive. Tout en bas de l'échelle, les troufions : paysans, fées et autres gremlins. Ils sont ridiculement faibles, mais ils se reproduisent rapidement et ne coûtent pas cher. Les grades au-dessus sont des guerriers de plus en plus imposants : golems de fer, spectres, licornes... Enfin, tout en haut de la pyramide, les entités les plus redoutables : dragons, titans, archanges ou archi-diables. Ce sont des monstres énormes, grands comme des Xbox ! D'une puissance inouïe, ils règnent sur le champ de bataille, tels Godzilla semant la mort avec une facilité déconcertante.

Allons couper du bois

Mais avant de pouvoir vous payer ces combattants ultimes, vous devez développer vos villes. Il y a les casernes et leurs upgrades, mais aussi des structures secondaires : guilde des mages pour apprendre de nouveaux sortilèges, marché, forgeron et ses machines de guerre... Si on y ajoute des fortifications défensives, ça coûte bonbon : on ne peut pas tout avoir. Pour tout ça, vous aurez besoin de bois, mais aussi de minerai, de cristaux, de pierres précieuses, de soufre, de mercure... La première tâche de votre armée est donc d'aller battre la campagne pour prendre le contrôle des mines et laboratoires qui produisent tout le nécessaire. Mais vos bestioles ne peuvent pas partir en expédition toutes seules. À leur tête, il vous faut un héros. En fonction de sa profession (chevalier, ranger, sorcier, nécromant...) il aura ses petits talents distinctifs. Il sera votre général, s'améliorera au fil des combats et apportera de considérables bonus à vos troupes. Attention ! Si vous pouvez vous permettre de subir des pertes et de sacrifier quelques soldats de temps en temps, en revanche faites super gaffe à ne pas perdre votre héros. C'est comme les pigistes : en cas de malheur on peut toujours recruter un niveau 1 dans la première taverne venue, mais l'expérience est irremplaçable.



L'exploration des immenses galeries souterraines réserve parfois de grosses surprises !

TIPS TECHNIQUE

Certaines commandes très importantes n'ont pas de bouton visible à l'écran. Pour retarder l'action d'une de vos unités en combat, utilisez la touche Z. Pour séparer un groupe de créatures en deux piles distinctes : touche Shift.



Une fois par tour, les héros peuvent lancer un sort ou filer un coup de latte.

Croyez-moi, pour se payer une bicoque pareille, il faut en suer.





Un peu de technique

Le moteur graphique tourne bien et une config plancher (2 GHz, 1 Go de RAM et une carte vidéo 128 Mo) suffit pour jouer de façon fluide. De toute façon, pour un jeu tour par tour, ce n'est pas d'une importance capitale.

Bien sûr, pendant que votre vaillante armée vadrouille à la recherche de matériaux de construction, elle fait beaucoup de mauvaises rencontres : bandits, bêtes sauvages, mercenaires… Certains s'enfuiront, d'autres uniront leurs forces aux vôtres, mais la plupart seront hostiles : il faudra alors les massacrer jusqu'au dernier, tout en essayant de minimiser vos propres pertes. L'exploration prudente des environs permet ainsi d'accéder aux ressources indispensables pour votre développement, mais c'est aussi le moyen de gagner des niveaux et de découvrir des artefacts. L'arbre des compétences d'un personnage permet de le personnaliser en profondeur, chaque culture ayant ses caractéristiques. Un nécromancien relèvera les cadavres de ses ennemis vaincus pour en faire ses esclaves, un prince démon pourra téléporter des clones de ses mignons, un mage forgera des objets magiques… À la tête d'une armée suffisamment puissante, un héros bien balèze pourra s'attaquer aux capitaines des autres joueurs, voire prendre leurs villes d'assaut.

Vie sociale en danger

Heroes 5 n'est pas parfait, mais peu s'en faut. Ses graphismes 3D sont très agréables, bourrés de petites animations. Les sortilèges sont un peu moins nombreux que dans les titres précédents de la série, mais les nouvelles compétences spéciales des personnages compensent largement cet appauvrissement apparent. Les 90 créatures du jeu disposent toutes de pouvoirs uniques (on regrettera cependant de ne pas pouvoir lire leur descriptif exact ingame) et pourtant les six factions semblent bien équilibrées (même si Nécropolis paraît tout de même un poil à la traîne). La campagne solo compte six chapitres de cinq parties, faisant jouer alternativement chacune des cultures. Le scénar est un peu gnangnan (c'est aussi le genre qui veut ça), les cinématiques réalisées avec le moteur du jeu ne cassent pas des briques, mais les missions sont réellement intéressantes. Si les premières sont très simples, au bout de quatre ou cinq, il faut déjà commencer à s'accrocher. Attention aux nuits blanches : ce n'est pas facile et on y joue, scotché à l'ordi, sans voir passer les heures. Comptez au moins 50 heures pour en venir à bout… La durée de vie solo est extrêmement satisfaisante, avec des situations variées et originales. Pour l'instant, il est encore trop tôt pour juger de la qualité du mode multijoueur, sa profondeur et son bon équilibrage ne pouvant être confirmés qu'après des dizaines de parties (surtout qu'Ubisoft et le multi, euh, on se méfie un peu). Cependant d'après ce qu'on a pu en voir (Hot Seat, Lan, online …), ça paraît nickel. Pour les vieux de la vieille comme pour les petits nouveaux qui étaient passés à côté de la série, Heroes 5 vaut largement le détour.

Atomic



Petite nouveauté, l'initiative détermine la fréquence d'action. Les zombies ne tapent pas souvent…



Un bonne pluie de météores, c'est très pratique pour faire le ménage.



À chaque niveau gagné, un héros peut faire évoluer ses compétences.

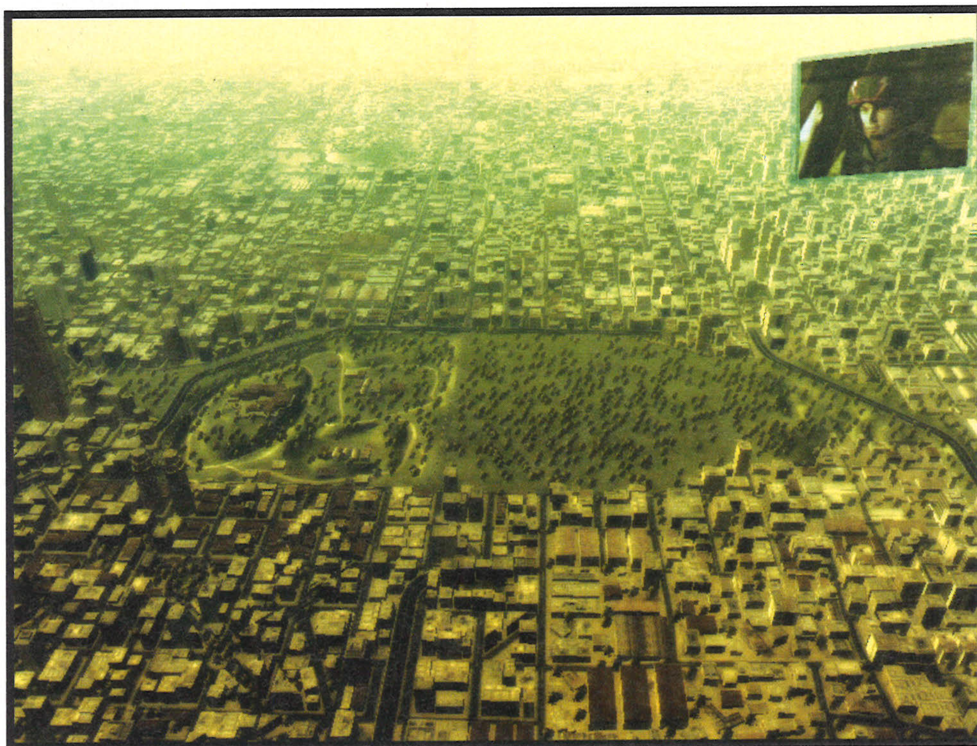
En Deux Mots

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 EST UN TRÈS BON JEU DE STRATÉGIE, À LA FOIS MIGNON, FACILE D'ACCÈS ET PROFOND. DIGNE HÉRITIER DE SES PRESTIGIEUX ANCÊTRES HOMM 2 ET 3, IL CONVIENDRA AUSSI BIEN AUX DÉBUTANTS QU'AUX JOUEURS CONFIRMÉS. SI LES INNOVATIONS SONT PEU NOMBREUSES, ÇA FAIT PLAISIR DE VOIR REVENIR UN GRAND CLASSIQUE ET ON N'AURAIT PAS VOULU QU'ON NOUS LE CHANGE.

- + Grosse campagne solo
- + Nouvelles compétences
- + Moteur graphique moderne
- − Certaines infos non précisées en jeu
- − Visibilité parfois insuffisante
- − Des boutons importants oubliés

Note	Catégorie
7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

APRÈS UN TRIOMPHE SUR XBOX 360, GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER ARRIVE ENFIN SUR NOS PC. MAIS ATTENTION ! UBISOFT INSISTE BEAUCOUP : IL NE S'AGIT PAS D'UN VULGAIRE PORTAGE, TOUT LE GAMEPLAY A ÉTÉ SPÉCIALEMENT REPENSÉ RIEN QUE POUR NOS BEAUX YEUX. CHIC ALORS !



Le meilleur moment du jeu : les dix premières secondes.

Ghost Recon Advanced Warfighter

TOM CLANCY + TEQUILA



En plein écran, la Cross-Com est jolie, mais totalement inutile.

STOP PENTIUM 3000-N OK SURARMEMENT

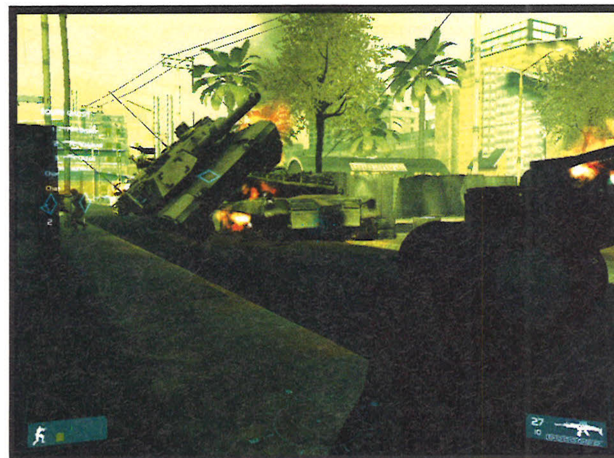
Sept juillet 2013 : l'Amérique veut effectuer une mission d'espionnage en plein cœur de Mexico. Il faut des spécialistes surentraînés, des commandos furtifs comme des ombres, des ninjas bardés d'électronique… Les Ghost Recon ! Yahoo, à l'assaut ! Avec mes trois équipiers, je saute de l'avion-cargo qui survole le centre de la capitale mexicaine. En plein jour, ce n'est pas très discret, mais par contre qu'est-ce que c'est beau… Pendant que nous tombons du ciel comme des pierres, un officier blablate son briefing dans un coin de la visière de mon casque. Je n'y prête aucune attention, trop occupé à admirer le paysage de l'immense mégalopole qui s'étend à perte de vue. Mon parachute s'ouvre automatiquement et je me pose, en toute discrétion, au milieu d'une autoroute. Oups… En fait, pas de problème : la voie est totalement abandonnée, encombrée d'épaves de camions. Pas âme qui vive dans les ruelles de la zone industrielle avoisinante. Où sont passés les gens ? Ils sont tous partis ? Il doit y avoir un match de foot à la télé…

Mexico à l'heure de la sieste

Ça fait bizarre au début de se promener dans une ville de 26 millions d'habitants totalement déserte, mais dès la deuxième mission, on ne se pose plus de question : un putsch tente de renverser le gouvernement ! Pire :

PUBLIC AVERTI ! — INTERNET 32 — LOCAL 32

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR GRIN/Suède
TEXTE ET VOIX en français



Un peu bourrin, mais ça passe !



Euh ! Attention, tu dépasses...



Les coéquipiers ne tirent pas toujours très bien. Là, par exemple, faudrait viser un poil plus à droite...

le président américain, qui passait dans le coin, se trouve pris au milieu des combats. Le temps que les renforts arrivent, vous et votre équipe devez évacuer des VIP, neutraliser des batteries de DCA, bousiller de l'artillerie, capturer des tanks... Moins « arcade » que sa version Xbox 360, la version PC de ce troisième épisode de Ghost Recon se veut plus proche des racines de la série : gameplay réaliste, armes mortelles, prudence et furtivité. Si un terroriste s'aventure dans la visée « point rouge » de votre fusil d'assaut, deux balles et on n'en parle plus. Inversement, un sniper embusqué à cent mètres peut ruiner votre journée en claquant des doigts (surtout s'il vous détecte instantanément grâce à ses pouvoirs psychiques et vous allume copieusement au lance-grenades semi-automatique). Vous avez intérêt à avancer prudemment si vous ne voulez pas relancer sans arrêt la sauvegarde du dernier checkpoint (il n'y a pas de quicksave). Les maps sont relativement ouvertes, avec parfois deux ou trois routes possibles pour aller d'un waypoint à l'autre, on passe donc beaucoup de temps à observer nerveusement des rues vides, penché à un coin de mur, avant de se décider à traverser en courant.

Alors, qui a la plus grosse ?



La ville sans porte

À première vue, on retrouve dans GRAW la plupart des mouvements classiques des bons tactical shooters (ramper, s'incliner sur le côté...) ainsi que quelques originalités (glissades, se mettre sur la pointe des pieds). Malheureusement la maniabilité n'est pas toujours au top, en particulier dans la position à plat ventre. Le champ de vision est désagréablement étroit, il faut forcer le mode 16:9 pour avoir droit au FOV 90 standard, sinon, par défaut, vous jouez un borgne. Bien souvent, plutôt que de progresser courbé et m'appliquer à viser soigneusement, j'ai trouvé plus pratique de marcher normalement, debout, en tirant des rafales à la hanche. Ça paraît idiot, mais en pratique la légère perte en précision est compensée par la meilleure visibilité et surtout la possibilité de sprinter à tout instant pour se mettre à couvert. Du coup, question réalisme, on se sent plus proche d'un Far Cry que d'un Operation Flashpoint. Autre regret, alors qu'on se bat exclusivement en ville, il n'est presque jamais possible d'entrer dans des bâtiments ou de grimper sur les toits. Les soldats ennemis vous attendent bêtement dans la rue, entre les voitures en stationnement, au lieu de se planquer dans les buildings. Ça fait quand même un peu mal de se dire que Call of Duty 2 a des combats urbains plus réalistes, avec des grenades fumigènes, des snipers aux fenêtres et des fusillades d'une baraque à l'autre.

Voyeurisme hi-tech

Bien sûr, Call of Duty n'a pas la « cross-com ». Grâce à la magie des technologies modernes, les ennemis repérés par vos coéquipiers sont signalés par un losange rouge sur votre HUD. Encore plus fort : une caméra satellite



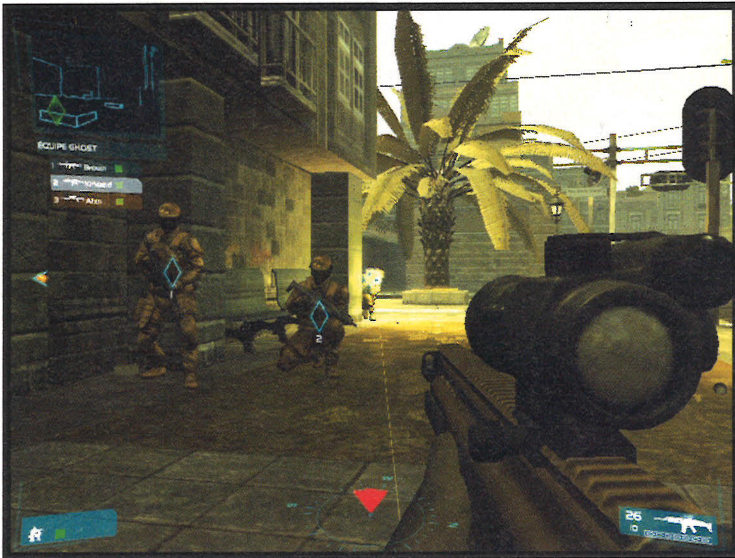
Contre les hélicos, pas de panique : deux ou trois chargeurs suffisent pour les descendre.

Un peu de technique

Entre l'absence d'antialiasing, l'utilisation douteuse des physiques AGEIA, les soucis d'installation, les temps de chargement trop longs et surtout la mauvaise optimisation pour les configs « limites », on ne peut pas dire que GRAW soit une grande réussite sur le plan technique. Avec une 9800, n'espérez pas mieux que 25 FPS en 800*600. Et pour jouer avec tous les détails à fond, il vous faudra une carte vidéo 512 Mo...



Les batailles de tanks auraient été plus sympas avec un pathfinding moins crispant...



Les gars ? C'est derrière vous que ça se passe...

vous permet à tout moment d'obtenir une vue 3D aérienne du secteur. Vos équipiers portent aussi une petite webcam sur l'épaule. En théorie c'est pour voir par leurs yeux, mais en pratique la représentation en 3D fil de fer est complètement illisible et, du coup, ça ne sert à rien. Tant qu'on en est à se plaindre du matos, on regrettera que l'arsenal disponible dans le jeu soit aussi limité : les armes sont pratiquement interchangeables, il n'y a aucun intérêt tactique à peaufiner son équipement. Dans un vieux Conflict Desert Storm par exemple, pourtant pas une bien grande référence, ils avaient réussi à ce que chaque flingue ait sa spécificité, ce qui enrichissait le gameplay. Là, non, prendre n'importe quel fusil d'assaut dans la liste. Du moment qu'il tire du 5,56x45, c'est bon. Ah oui, parce que personne n'a pensé à vous avertir, mais pour ne pas vous retrouver à court de munitions, vous devrez collecter des chargeurs sur les cadavres de vos ennemis. Du coup, si votre gun n'est pas compatible, vous tomberez à sec avant la fin...

Rambo Recon

L'I.A. ennemie basique, le manque de discrétion des armes silencieuses et l'impossibilité d'ordonner à vos équipiers de ne pas tirer sur tout ce qu'ils voient ôte à peu près toute dimension « infiltration » à ce Ghost Recon. N'essayez pas d'y aller stealth, de toute façon vous êtes là pour dessouder tout le monde. Même s'il ne souffre pas de défauts graves, GRAW déçoit quand on le compare aux références du genre.
En fait, la meilleure façon d'apprécier GRAW consiste à y jouer avec trois potes, en mode coopératif (attention : si le leader se fait descendre, la mission est un échec). Malheureusement la position des ennemis ne change pas d'une partie à l'autre, on s'en lasse donc assez rapidement. Et si vous voulez fragger des adversaires humains, il n'y a pour l'instant que les 5 maps du mode Domination (vite fait, vite oublié). Pas de serveur dédié, problème de connexion avec gamespy : le multijoueur sent le bâclé, mais avec Ubi on commence à avoir l'habitude...

Atomic

En Deux Mots

GRAW est-il un mauvais jeu ? Non. Mais, trop superficiel, il est loin des ambitions affichées... Après le désastre Lockdown, la politique de développement multi plates-formes montre encore ses limites. Trop gourmand techniquement, pas assez pointu dans son gameplay, GRAW reste en deçà de références comme SWAT 4 ou Joint Ops. Son principal intérêt réside dans le multijoueur coopératif, où son I.A. trop faible n'est alors plus un obstacle.

- + Le mode multi coopératif
- + La caméra aérienne
- + Les virées en hélico
- − I.A. décevante
- − Trop gourmand
- − Cross-com trop gadget

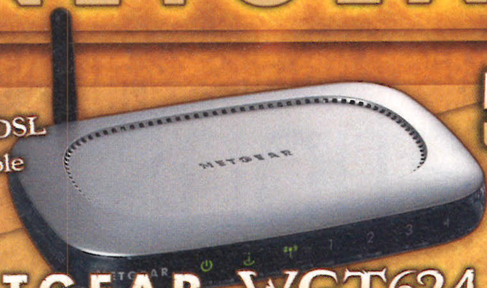
5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Dans Recon, il y a « Re »

Si l'I.A. de vos ennemis est rudimentaire, mais correcte, en revanche, celle de vos alliés est très insuffisante. Incapables de se débrouiller seuls, vos collègues essayent de se mettre à couvert, mais ne comprennent pas d'où provient le danger. Du coup, ils se retrouvent une fois sur deux du mauvais côté des barricades... Au lieu de s'arrêter à un coin de mur, trop souvent ils le dépassent, se retournent, puis surveillent la rue d'où ils viennent d'arriver (et se font tirer dans le dos). Beaucoup trop lents, ils ne se préoccupent pas assez des rafales autour d'eux et ne pensent pas à couvrir vos arrières. On a envie de s'arracher les cheveux quand on voit ces abrutis progresser vers un bunker ennemi en marchant à reculons... En théorie, la cross-com doit permettre de planifier des waypoints et des zones de tir de suppression. Ce n'est pas encore Full Spectrum Warriors, mais il y avait de l'idée... Hélas, en pratique c'est peine perdue, les troufions n'en font qu'à leur tête. Le pathfinding est particulièrement stressant et vous devez constamment garder un œil sur vos sbires, qui sinon n'hésitent pas à faire de grands détours imprévus (et se font descendre). Faire le baby-sitter est vite gavant, mais vous n'avez pas le choix : vos hommes sont incapables d'exécuter un simple ordre « follow », ils restent à la traîne et finissent par se perdre. Il faut donc les guider pas à pas (trois double-clics tous les vingt mètres). Leur réticence à se baisser pour éviter les balles est en partie compensée par leur résistance surnaturelle (comptez une douzaine de headshots pour les buter), mais on ne sait jamais s'ils vont obéir et surveiller l'angle qu'on leur a indiqué, ou s'ils vont coller leur nez à un mur dix mètres plus loin et observer les briques sans bouger. Dans un jeu où la moindre erreur peut vous faire tuer, on apprend vite à se débrouiller sans eux... Quand on se souvient de l'I.A. d'un Freedom Fighters (sorti en 2003), ou même de Brothers in Arms, on ne peut qu'avoir de la peine pour GRAW.

Les aventures de NETGEAR

Pour ADSL ou câble



52€90



NETGEAR WGT624

Routeur Haut Débit WiFi 108Mbit/s

Complément idéal de votre Freebox, NeufBox, ...
Switch 4 Ports 10/100 Mbit/s & Firewall

INFORMATIQUE
Réseau - WIFI

Pour PC de bureau ou ordinateur portable



39€90



NETGEAR WG111T

Carte WiFi Clé USB 108Mbit/s

Livré avec socle de fixation et câble USB

INFORMATIQUE
Réseau - WIFI

Pour PC portable



34€90



NETGEAR WG511U

Carte WiFi PCMCIA 108Mbit/s

Carte tri-bande 802.11a/b/g compatible avec tous les standards sans fil

INFORMATIQUE
Réseau - WIFI

5€ de réduction pour 69€ d'achat avec le code

JOY6*

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

NOUVEAU SUR MISTERGOODDEAL.COM

TÉLÉCHARGEZ INSTALLEZ ET JOUEZ

TOUT DE SUITE AUX MEILLEURS HITS PC

Jouez à Tomb Raider Legend, le jeu du moment

12+ www.pegi.info — Crystal Dynamics — eidos

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de port. Dans la limite des stocks disponibles. Tout le matériel est garanti 2 ans constructeur.
Photos non contractuelles. * Cette offre est non cumulable et valable jusqu'au 15 juillet inclus. Entrez le code JOY6 dans le champ "code de réduction" à l'étape 3/5 du processus de commande.

MISTERGOODDEAL.com

LE DESTOCKAGE DES GRANDES MARQUES

0892 702 262 (0,34€ la minute)

PC - ÉCRANS - LOGICIELS - PÉRIPHÉRIQUES - COMPOSANTS - RÉSEAUX - JEUX VIDÉOS - MP3 - TV - VIDÉO - SON

Enlèvement gratuit dans vos 12 entrepôts en France : Chilly Mazarin, Coignières, Aulnay sous Bois, Bordeaux, Blois, Clermont-Ferrand, Lilles, Lyon, Marseilles, Nancy, Rennes, Toulouse

Galactic Civilizations 2

STRATÉGIE SPATIALE LOW-TECH



Vous voyez cette grosse tache bleue qui recouvre 80 % de la carte ? C'est la zone d'influence de mon empire.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Stardock Corporation
DÉVELOPPEUR Stardock Entertainment/ États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



Sur chaque planète, vous pouvez implanter manuellement usines, zones agricoles et bases militaires...

DISTRIBUÉ DEPUIS QUELQUE TEMPS SUR INTERNET, GALACTIC CIVILIZATIONS 2 A DÉJÀ SÉDUIT PLEIN DE PETITS NAPOLÉONS STELLAIRES. MAIS UN JEU AUSSI IMPOSANT, ÇA NE SE DIGÈRE PAS VITE… APRÈS QUELQUES DIZAINES D'HEURES PASSÉES À DÉCORTIQUER LA VERSION 1.10, VOICI ENFIN NOTRE VERDICT !



Les batailles spatiales sont mignonnes, mais sans aucune profondeur tactique.

Devenir empereur galactique, c'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Au départ, on commence sur une petite planète banale, dans une banlieue endormie de la Voie Lactée. On sait que plusieurs races extraterrestres existent, on peut leur parler, mais on ne peut pas leur rendre visite parce que les voyages interstellaires sont trop lents : avant d'arriver chez le voisin le plus proche, on aurait le temps de se taper plusieurs fois l'intégrale de Derrick. Déprimant. Les gens sont donc résignés à rester sur leur petit caillou cosmique et ne jamais pouvoir en bouger… Et puis un jour, paf ! Une pomme tombe sur la tête d'un scientifique qui prenait son bain, et le bougre découvre comment replier le continuum spatio-temporel. Du jour au lendemain, l'expansion intersidérale devient une réalité. Bientôt, toutes les civilisations de la galaxie sont lancées dans une course effrénée vers les étoiles. Au début du jeu, vous ne disposez que de deux vaisseaux. Le premier est un explorateur, chargé d'inspecter les bizarreries de l'univers et aller là où la main de l'Homme n'a jamais mis les pieds. Nous l'appellerons, au hasard, l'Enterprise.

D'étranges nouveaux mondes à piller

L'espace est rempli de bidules mystérieux à étudier : phénomènes énergétiques inconnus, épaves à la dérive pleines de technologies oubliées… Mais la vraie mission de l'Enterprise, c'est en priorité de découvrir des planètes habitables. Dès qu'il en a localisé une, vous y envoyez votre deuxième vaisseau : un cargo bourré de civils, qui vont tâcher de démarrer votre première colonie. Puis une deuxième. Et une troisième. Vous devez vous implanter dans le plus de systèmes solaires possibles avant que des aliens puants ne mettent leurs sales tentacules dessus. En tant que Grand Stratéguerre, vous pilotez aussi la recherche scientifique et devez définir les orientations : vaut-il



Bien qu'impressionnant, l'éditeur de vaisseau n'est pas aussi intéressant qu'on l'espérait.

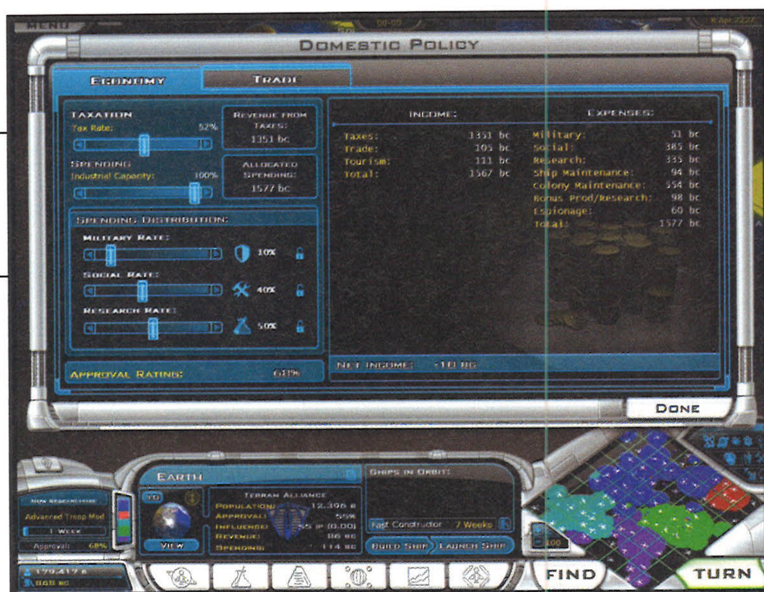
mieux améliorer d'abord la propulsion et les senseurs longue portée, pour partir devant dans la course aux meilleures planètes ? Ou investir à plus long terme et privilégier les technologies industrielles ? Préférez-vous jouer la carte de la diplomatie, de la culture et du commerce avec les intelligences extraterrestres, ou au contraire développer en priorité des armes et des blindages ? Que faut-il construire en premier : des usines robotisées, des laboratoires hi-tech, ou des stations orbitales militaires ? Toutes les stratégies sont envisageables, mais si vous ne formulez pas un plan cohérent vous n'irez nulle part.

Des civilisations à anéantir

Prenons le cas de la Confédération Torian, par exemple : des monstres avec une tête jaune et des yeux globuleux, mais assez sympas (genre Homer Simpson). Vous pouvez nouer des relations commerciales avec eux et tenter de convaincre leur population de s'allier à vous... Ou, si vous manquez de patience, lancer des astéroïdes sur leurs planètes pour tous les exterminer jusqu'au dernier. Bien entendu, les autres civilisations peuvent largement vous mettre des bâtons dans les roues. Vous regretterez peut-être d'avoir tout misé sur une politique pacifiste le jour où l'empire Drengin décidera de vous effacer de la carte à coup d'antimatière... Ou au contraire, ce sera l'occasion de cimenter une grande coalition pangalactique contre eux et de remporter la partie. Chaque race extraterrestre a sa personnalité propre : il y a les militaristes poilus et brutaux, les idéalistes fanatiques, les vieux guerriers honorables, les intelligences artificielles totalement cyniques... La très bonne I.A. du jeu réussit fort bien à personnaliser tout ce petit monde, avec beaucoup d'humour. Ne soyez pas surpris si, alors que vous mettez la touche finale à votre plan d'attaque, votre voisin vous envoie un message diplomatique vous demandant si, par le plus grand des hasards, vous ne seriez pas en train de vous apprêter à l'envahir.

Toutes en finesse, les invasions planétaires se soldent généralement par quelques milliards de morts.





L'écran le plus important du jeu : c'est ici que vous manipulez votre budget.

Un peu de technique

Pour de la stratégie tour par tour avec un peu de 3D discrète, pas besoin d'une machine de guerre. Mais pour être tout à fait tranquille dans les fins de partie encombrées et sur les plus grandes cartes, visez les 2 GHz avec 512 Mo de Ram et une carte 128 Mo.

Un univers à maîtriser

La critique qu'on pourrait faire à GalCiv2, c'est que son extrême richesse est très déconcertante pour le joueur novice. Fiscalité planétaire, diplomatie, combats spatiaux, ressources commerciales, design de ses propres vaisseaux, stations orbitales modulaires, alignement moral... Je pourrais facilement vous tartiner trois pages sur les « features » originales du jeu. Comprendre comment tout ça s'articule n'est vraiment pas évident, d'autant que l'interface comporte quelques faiblesses (en partie corrigées par un patch récent). Les premières parties sont humiliantes : on rencontre de grosses difficultés dans la gestion macroéconomique de son empire et l'I.A. en profite sans pitié. Mais contrairement à un vieux Master of Orion, ou plus récemment à l'excellent Civilization 4, l'intérêt de GalCiv 2 s'essouffle une fois qu'on a pigé comment le système fonctionne. Si on se focalise exclusivement sur les quelques axes stratégiques importants, au lieu de se disperser entre mille détails secondaires, on parvient vite à mettre au point des techniques infaillibles pour battre l'I.A. à tous les coups. Le jeu reste intéressant, mais on réalise alors que beaucoup d'éléments sont en fait superficiels et négligeables. Cependant, avant d'en arriver là, on aura quand même passé de nombreuses heures bien agréables.

Atomic



En Deux Mots

GAL CIV2 N'EST PAS LE MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE DU MONDE, MAIS IL EST TRÈS SYMPATHIQUE. RÉALISÉ AVEC DES MOYENS TECHNIQUES ET FINANCIERS LIMITÉS, C'EST UN BON EXEMPLE DE PRODUCTION INDÉPENDANTE QUI S'IMPOSE PAR SON GAMEPLAY PLUTÔT QUE SES GRAPHISMES. SI VOUS CHERCHEZ UN BON PETIT JEU DE CONQUÊTE GALACTIQUE, IL VAUT LE DÉTOUR.

- + I.A. honorable
- + Plein d'idées intéressantes
- − Assez difficile d'accès
- − Pas si profond que ça

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Atari Corporation
DÉVELOPPEUR Spellbound Software/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français


Les cinématiques sont, en fait, des successions de dessins cheap mais stylés.

LE SOLEIL TAPE FORT. UN SILENCE DE MORT PÈSE SUR CETTE VILLE DÉSERTÉE PAR LES COLONS. JE CRACHE PAR TERRE JUSTE POUR LE STYLE ET JE JAUGE LA SITUATION. ILS SONT DIX ET JE N'AI QUE MES DEUX COLTS AVEC MOI. UN JEU D'ENFANT.

Western Commandos

COMMANDOS SPAGHETTI

La Revanche de Cooper

Contrairement à la série des Commandos qui a effectué un changement radical avec son récent Strike Force, la revanche de Cooper, son bambin spirituel, garde des recettes plus classiques : de la stratégie de groupe, version micro-gestion des compétences, mêlée à de l'action pure et dure. Comme dans le premier Desperados, sorti en 2001, John Cooper, le héros au charisme comparable à celui d'un lama en deuil, répond à l'appel ainsi que toute sa fine équipe. On retrouve la charmante Kate, le Doc Mc Coy, Sam le pro des explosifs et Sanchez le fou furieux. Et comme on a été bien sages pendant cinq ans, on a même droit à un nouveau personnage : Hawkeye l'indien. Ces six zigotos vont vivre des aventures follement originales où de méchants soldats s'allient avec des truands, méchants eux aussi, pour commettre des attaques et les mettre sur le dos des gentils emplumés. L'ambiance Far West bien réussie compense un peu grâce aux environnements très variés. Pour les personnages, on se coltine les stéréotypes habituels, notamment à cause des doublages.


En même temps, si on nous pousse à devenir de gros bourrins, moi j'y peux rien.

Mode bourrin subtil

La principale nouveauté de cette suite réside dans une vue subjective qui vient maintenant s'ajouter à la vue isométrique pour aider dans les phases de combats. Belle idée. Surtout avec ces problèmes de collision qui ont la fâcheuse tendance de bloquer les persos quand ils veulent passer une porte. Enfin bon, on ne va pas chipoter puisque cette amélioration permet de traverser les 25 missions du jeu comme un vieux chacal en tirant sur tout ce qui bouge. On oublie rapidement la stratégie, où tout fonctionne en boulet time : les possibilités sont un peu trop limitées pour qu'on s'y intéresse vraiment. Et la plupart du temps, l'unique chemin pour arriver à ses fins empêche toute improvisation. Alors oui, on fonce dans le tas. Si au moins, on rencontrait plus de challenge ! Hélas l'intelligence des adversaires frôle celui d'un banc de carpes. Leur champ de vision s'avère plus que limité et lorsqu'on envoie un bâton de dynamite à leurs pieds, ils courent dans tous les sens sauf dans celui qui leur permettrait de s'éloigner de l'explosion imminente. Fantastique, non ? Et malheureusement, toujours pas de multi en vue pour rattraper un peu le coup.

June


Ils se font tous avoir les uns après les autres. Les ennemis sont de vrais boulets.



Un peu de technique

La Revanche de Cooper semble faire la guerre à certaines cartes graphiques. Les ATI auront de gros problèmes de ralentissement, et d'autres feront tout simplement planter le jeu. Mais si la vôtre est acceptée, la config mini, qui fait plutôt figure de config recommandée, devrait suffire.

En Deux Mots

Peu d'améliorations et surtout trop de défauts pour que Western Commandos soit un soft réellement intéressant. En même temps, si vous êtes fan de jeux de cow-boys, vous n'avez pas beaucoup de choix.

+ L'ambiance western
- I.A. calamiteuse
- Pas de multi
- Gameplay limité

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Un niveau construit uniquement à partir de caisses. Il fallait oser !

SiN Episodes Emergence

FPS KLEENEX

GARÇON ? JE VOUDRAIS COMMANDER. VOUS ME METTREZ QUATRE HEURES DE HALF-LIFE 2, MAIS VOUS ME REMPLACEREZ LE GRAVITY GUN ET LES ALIENS PAR UNE PAIRE DE GROS SEINS. LE MENU SIN À 20 DOLLARS ? O.K., JE PRENDS ÇA.

Huit ans après la sortie de SiN, Ritual tente de ressusciter John Blade et Elexis Sinclaire à grands coups de nostalgie et de Source Engine. Sûrs de leur succès, ils ont prévu une grande aventure en huit épisodes et vous proposent aujourd'hui le tout premier : quatre heures de jeu téléchargeables sur Steam pour moins de 20 dollars. Si vous êtes nostalgique, vous allez être servi, mais pas forcément dans le bon sens... Alors que le SiN de 1998 offrait des terminaux à hacker, des niveaux pas toujours linéaires, quelques armes originales et un héros digne de Duke Nukem, Emergence n'est qu'un simple FPS tout ce qu'il y a de plus classique. L'armement : un pistolet, un shotgun et une mitraillette. Les ennemis : quatre types de soldats, deux ou trois mutants et un drone qui balance des faisceaux d'énergie. Les décors : des docks, un labo, un building... Tout ça est tellement banal, que malgré des phases de shoot énergiques, on finit vite par se lasser. Le gros problème d'Emergence, c'est qu'il ne propose strictement rien qui sorte de l'ordinaire... si ce n'est la poitrine d'Elexis Sinclaire !

T'aimes quand c'est dur ?

Ritual a fait tout un foin autour de son système de difficulté qui s'adapte automatiquement en fonction de vos compétences. Au début de la campagne, vous indiquez à quel point vous désirez en baver et ensuite tout est automatique : si vous faites des headshots, les adversaires porteront des casques, si vous n'avez plus de munitions, vous en trouverez sur les cadavres, etc. Modeste comme je suis, je choisis la difficulté la plus élevée et en voiture Simone ! J'enchaîne les deux premiers tiers du jeu les doigts dans le nez et d'un coup, avec l'introduction d'ennemis armés de gatlings et d'armures monstrueuses, voilà que tout devient ridiculement dur. C'est bien simple, entre les niveaux un et huit, je ne suis mort que 20 fois, alors que durant les cinq dernières missions, je me suis fait atomiser 200 fois ! Et la difficulté automatique dans tout ça ? Elle est victime d'un étrange paradoxe : quand je me retrouve face à des adversaires très puissants, je suis obligé de jouer très prudemment, car chaque balle compte. Résultat : plus j'en chie, mieux je joue. Mieux je joue, plus le jeu augmente la difficulté. Plus c'est difficile et plus j'en chie... Euh, ce n'est pas l'inverse qui devrait se produire ?

Dr.Loser

Moi aussi, si j'avais de gros seins, j'irais me baigner dans un marécage.



Un peu de technique

Étrangement, SiN Episodes est moins fluide que Half-Life 2. Pourtant, il utilise le même moteur 3D et ses graphismes n'ont rien d'impressionnant. Pour tout vous dire, avec mon ATI X800, il m'arrivait régulièrement de tomber à moins de 30 images par seconde en 1280x1024.



CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo DirectX 7
ÉDITEUR Valve Software (Steam)
DÉVELOPPEUR Ritual Entertainment/ États-Unis
TEXTE en français ET VOIX en anglais



Jessica : élue Miss Teen 2010 grâce à son string qu'elle porte comme des bretelles.



Il est où l'aéroglisseur ?

En Deux Mots

SiN Emergence est l'archétype du FPS moyen. Il ne souffre d'aucun défaut, si ce n'est une difficulté mal dosée, mais il ne possède pas non plus de qualité capable de justifier son achat.

+ La poitrine d'Elexis
+ Le string de Jessica
- Aucune originalité
- Difficulté mal dosée

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Hitman Blood Money

NETTOYAGE DE PRINTEMPS



IL EST GRAND, CHAUVE, BÂTI COMME UNE ARMOIRE À GLACE ET RÉPOND AU DOUX SOBRIQUET DE 47. JUSQU'ICI, IL ASSASSINAIT IMPUNÉMENT, SANS ÉTAT D'ÂME ET SANS POSER DE QUESTIONS. DU MOMENT QU'ON Y METTAIT LE CASH. MAIS PAR LES TEMPS QUI COURENT, LA CONCURRENCE FAIT RAGE. ET CERTAINS RÊVENT SECRÈTEMENT DE VOIR NOTRE HÉROS PRENDRE SA RETRAITE. POUR DE BON.



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Io Interactive/Danemark
TEXTE ET VOIX en anglais



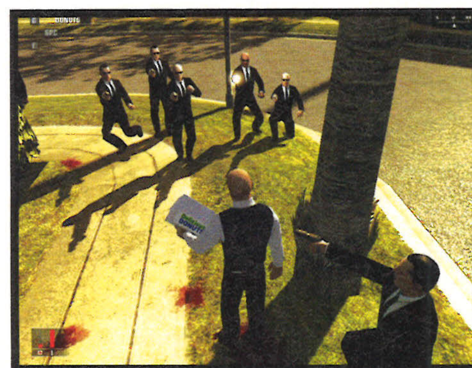
Ah bravo, elle est niquée ma moquette maintenant.

Avant toute chose, une petite mise en garde s'impose. Afin de préserver l'intrigue de ce nouvel opus, mes amis d'Eidos m'ont demandé de signer de mon sang un petit papier garantissant que je n'allais pas connement vous spoiler les divers rebondissements (et surtout le dénouement final) qui secouent ce quatrième épisode des aventures de l'agent 47. Comme je n'avais pas spécialement envie de voir débarquer le grand chauve dans les locaux de la rédaction, j'ai accepté le deal. Mais l'exercice est délicat. Difficile en effet de vous plonger dans l'ambiance particulière de ce Blood Money sans révéler quelques points cruciaux du scénario. Je vais donc tâcher d'agir en « stealth assassin » de la plume pour vous en dire assez sans vous en dire trop. Voilà, ceci étant établi, on peut passer aux choses sérieuses.

Bah non, allez, raconte la fin

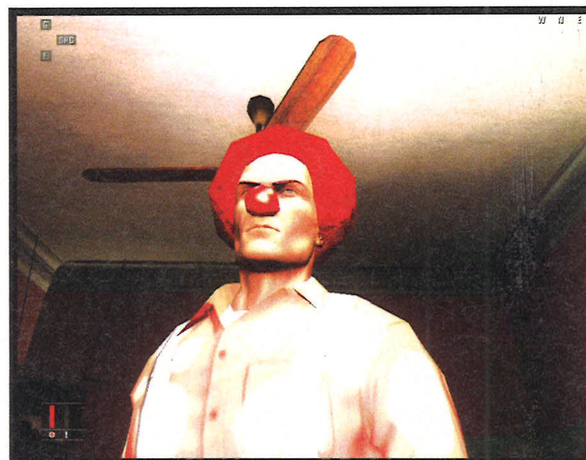
De toute façon, sans révéler quoi que ce soit de l'intrigue, je peux déjà vous annoncer qu'après Tomb Raider 4, Eidos nous refait le coup des flashbacks. Oui, douze niveaux en vrac, sans fil conducteur, un peu léger pour justifier un scénar dont on attendait tout de même beaucoup plus. Passons dès lors sur cette première déconvenue et concentrons-nous sur le gameplay. Si Hitman 3 avait eu la faiblesse de n'être qu'un add-on un peu mal déguisé, ce que les gens d'Io reconnaissent bien volontiers, tout a été mis en œuvre pour que ce quatrième acte constitue enfin un vrai pas en avant, sur le papier en tout cas. Parce que, comme nous allons le voir un peu plus loin, dans les faits, ça ne se concrétise malheureusement pas toujours de manière significative. Avant tout, les développeurs ont voulu faire de Blood Money un jeu plus ouvert, sans chemins prédéfinis qui restreignent le nombre des possibilités de plier un niveau à deux ou trois variantes. On se retrouve donc d'entrée de jeu catapulté au beau milieu de l'action avec l'obligation d'effectuer une première phase de repérage pour évaluer les différentes façons d'atteindre sa ou ses cibles.

C'est toujours un vrai bonheur de jouer sur la corde raide.



Tout ça pour me piquer mes donuts, les lourds.

Le premier qui se marre, je lui chatouille les amygdales avec mon silencieux.





Mais il se passe QUOI à la fin ?

Bon, ça c'est pour la théorie. Dans la pratique, on constate rapidement que cette liberté n'est finalement qu'un leurre, et on repère assez vite les méthodes prévues pour parvenir à ses fins. Ce n'est pas forcément un reproche. Après tout, un minimum de level design est nécessaire pour garantir une bonne expérience de jeu. Mais pour ceux qui pensaient pouvoir jouer à Hitman dans un trip à la GTA, ils risquent d'être un peu déçus. Qui plus est, lors des phases de briefing, on a la possibilité de compléter le plan de route officiel par quelques indices supplémentaires, supposés nous aider à bien cerner la manière la plus judicieuse de remplir son contrat. « Il paraît que le fils du voisin tire à la carabine dans son jardin », vous indiquera donc qu'il doit y avoir une arme planquée à cet endroit. Non, ce n'est pas très subtil et le plus drôle, c'est que pour obtenir ces infos, vous allez devoir raquer. Un peu étrange quand on sait que l'organisation qui commandite vos missions est tout de même fort logiquement supposée vous donner toutes les cartes en main d'entrée de jeu. C'est un peu comme si on me demandait d'acheter les jeux que je teste. Faut pas déconner.

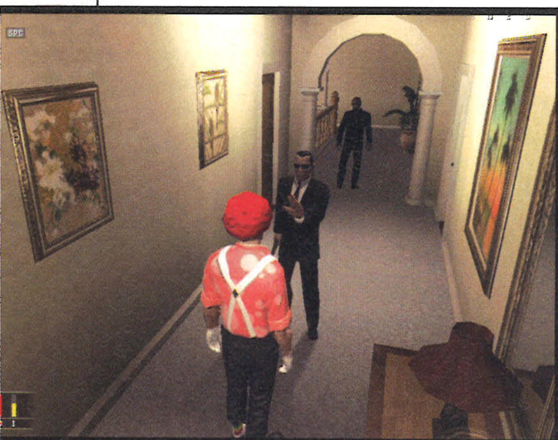
Allez, abuse pas… La fin !

Cela dit, cette petite entorse au bon sens se comprend parfaitement d'un point de vue du gameplay : voyez-le comme une forme d'aide que vous pouvez débloquer si vous galérez trop dans un niveau. Dommage que ça me chiffonne un peu dans ma soif de réalisme. En ce qui concerne vos objectifs, rien de bien neuf : vous aurez en général une ou plusieurs cibles à discrètement rayer de la surface du globe et parfois quelques objectifs un peu différents (comme faire évader un collègue d'un hôpital psychiatrique ou subtiliser un microfilm).
La grande nouveauté réside dans la gestion de votre notoriété : plus vous jouez les éléphants dans un magasin de porcelaine, par exemple en laissant des dizaines de cadavres derrière vous, ou en faisant des « kikoolol » aux caméras de surveillance, plus vous vous approchez du rang de star du nettoyage, susceptible d'être identifié lors de vos prochains jobs. Une coupure de presse viendra d'ailleurs rendre compte de ce statut : plus vous serez discret, plus le portrait-robot censé vous représenter n'aura absolument rien à voir avec votre coupe de cheveu « boule de billard ». De plus, à l'issue de chaque contrat, l'agence vous versera un salaire proportionnel à votre degré de furtivité : plus de discrétion signifiera plus de pépettes. Ce « blood money » vous permettra ensuite d'upgrader vos diverses armes et pièces d'équipement pour leur conférer de nouvelles propriétés, comme un silencieux pour votre fidèle Silverballer ou une meilleure portée pour vos jumelles (l'accessoire pour voir loin, pas celles sur lesquelles vous fantasmez).

Allez, hop : au lit !



« Non, monsieur Fumble, la rédaction de Joystick, c'est à côté. »



Mais ça se finit bien au moins ?

Et si vous êtes vraiment maladroit et blindé de thune, vous pourrez aussi corrompre les forces de l'ordre ou faire éliminer des témoins embarrassants pour baisser votre niveau de notoriété jusqu'à un seuil acceptable. Ce qui entraîne parfois un équilibre de jeu répondant à une logique un peu paradoxale : moins vous êtes discret, moins vous amassez de pognon, moins vous aurez les moyens de vous faire



Après la paye, c'est l'heure d'acheter des petites améliorations.



Couic !


O.K., comment je fais pour retrouver ma cible maintenant ?

oublier. À l'inverse, si vous êtes le sultan des ninjas, votre compte en banque explosera les plafonds de l'entendement et vous finirez par ne plus savoir que faire de toute cette manne. Non, Yavin, on ne peut pas se payer des filles. Je sais, ça craint. Comme je le disais en ouverture de ce test donc : de bonnes idées, mais qui concrètement n'ajoutent finalement rien de vraiment concluant. Heureusement, pendant ses vacances, 47 a eu l'occasion de faire un peu de muscu et il peut maintenant sauter de balcon en balcon ou grimper aux murs et aux échelles, et ça c'est cool, ça élargit l'aire de jeu.

Plus de discrétion signifie plus de pépettes !

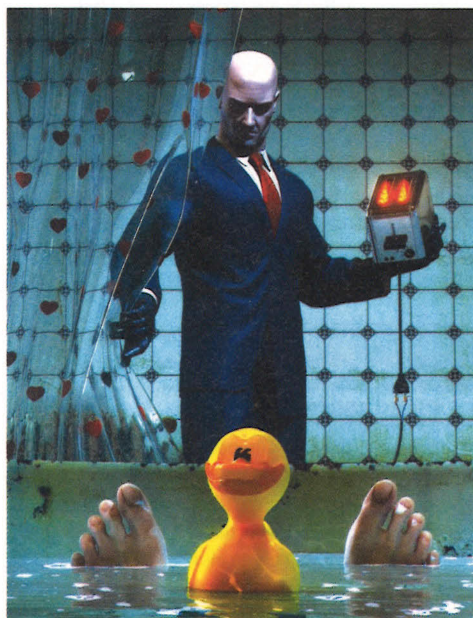
Un peu de technique

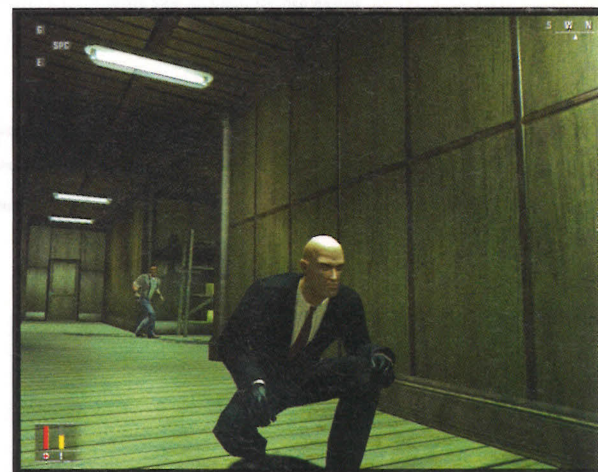
Bon, comme d'hab, la config mini vous permettra de jouer en basse résolution avec des polygones tout moches, ne rêvez pas. Pour profiter de Blood Money dans de bonnes conditions, tablez au moins sur un proc à 2 GHz et une carte graphique de dernière génération (à partir de la X800, vous devriez être peinard).

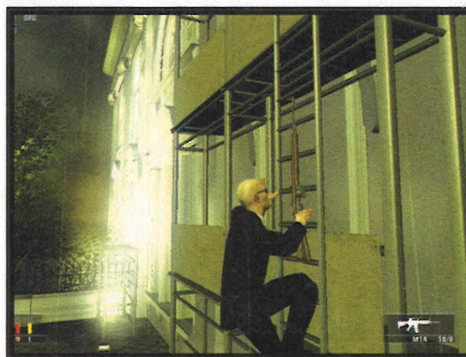
C'est comme dans Lost ?

Pour le reste, même si graphiquement ça reste clairement en deçà de nos espérances entretenues à coup de next-gen, le plus important est sauvegardé : l'I.A. tient la route. Si, si. Et je n'ai pas mangé de communiqué de presse. D'ailleurs, c'est toujours un vrai bonheur de jouer sur la corde raide et de croiser des mecs de la sécu qui vous dévisagent en se grattant le menton. Juste avant que vous ne jouiez de la corde de piano sur leur pomme d'Adam. Hitman : Blood Money reste donc une valeur sûre qui fait honneur à la série, même si finalement, à de rares exceptions, les nouveautés ne sont pas foncièrement intéressantes. Ah quel dommage que je ne puisse pas vous parler du dénouement final, tout de même. Parce que là, j'avais de quoi vous asséner de bonnes émotions. Oh et puis zut, au diable les NDA restrictifs, j'ai trop envie de lâcher le morceau. Alors, à la fin, Hitman découvre une écoutille dans le sol, sur une petite île déserte. Et il l'ouvre. Oui, je viens de vous ruiner le suspense, je suis un enfoiré. Envoyez-moi 47, si vous croyez que ça me fait peur...

Faskil




Ahah, je suis trop bien caché, je suis surpuissant.



En Deux Mots

UN NOUVEL ÉPISODE TOUT À FAIT CORRECT, MAIS FINALEMENT ASSEZ PEU NOVATEUR, EU ÉGARD AUX PROMESSES QU'ON NOUS ASSÉNAIT DEPUIS PLUSIEURS MOIS. SANS COMPTER LE SCÉNARIO, UN PEU FACILE ET ÉCULÉ, QUI PARVIENT AVEC PEINE À LIER ENTRE EUX LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DU JEU. C'EST SUFFISANT POUR RAVIR LES AMATEURS DE LA SÉRIE, MAIS IL SERAIT TEMPS QUE LES GENS D'IO DONNENT UN VRAI COUP DE NEUF À UNE LICENCE QUI COMMENCE À RONRONNER DE MANIÈRE UN PEU TROP BRUYANTE.

- + L'approche plus ouverte
- + Le système de réputation
- + Un bon paquet de déguisements débiles
- − Graphiquement très inégal
- − Le scénario
- − On attendait plus de nouveautés

8 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

« LEGEND » EST UN PEU LE TERME À LA MODE EN CE MOMENT, ON NOUS LE SERT À TOUTES LES SAUCES. IL N'EST DONC PAS ÉTONNANT DE VOIR DÉBARQUER RISE OF LEGENDS, QU'ON ATTENDAIT DEPUIS UN MOMENT AVEC QUELQUES RÉSERVES. S'EN TIRE-T-IL BIEN, UNE FOIS SORTI DE L'OMBRE DE SON ILLUSTRE GRAND FRÈRE RISE OF NATIONS ?



La première campagne, ponctuée de très jolies cinématiques, est amusante à jouer. Mais le scénar ne vole pas haut...

Rise of Legends

RON & ROL



Bon les gars, on attend quoi pour raser la base Cuotl, là ?



Je n'ai pas beaucoup joué à Rise of Nations (alias RoN). Non parce que je n'aimais pas, au contraire ! Mais je me prenais tôle sur tôle. Donc vous voyez, ce n'est pas nouveau : je ne suis vraiment pas doué en jeu de stratégie en temps réel. Ça doit être la rapidité d'exécution des opérations. Je n'ai pas le clic nerveux. Ou alors la gestion des priorités ? Pourquoi ai-je toujours trois bâtiments qui ne me servent à rien et aucune défense quand l'ennemi me rase ma base avec trois grouillots ? Bref, rassurez-vous, je connais tout de même les recettes d'un bon STR et je sais juger du sérieux des titres qui me sont présentés. Prenez un jeu comme RoN : son originalité était certainement un point fort. Le fait de développer une civilisation sur plusieurs âges tout en envoyant ses petites unités au front, c'était aussi amusant qu'immersif. On construisait pour durer et survivre aux autres. Ça durait des plombes, et ça finissait en hiver nucléaire.



Avec les upgrades, concrétisez vos tactiques avec des bonus sur mesure : booster les troupes ? Inventer un super récolteur ? À vous de voir.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR BIG HUGE GAMES/ÉTATS-UNIS
TEXTE & VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

Entendez-vous dans nos campagnes ?

Alors qu'en reste-t-il dans Legends ? Pas grand-chose finalement. Le gameplay est revenu sur des bases un peu plus simples : trois races (autant de campagnes solo), deux ressources chacune, plein d'unités et certainement pas d'avancement à travers différentes époques. Il n'y a qu'un temps et c'est celui des légendes, on vous le dit ! En revanche, on retrouve des points de règle qui ont marqué dans RoN et que l'on

Les Cuotl

Mayas ou Aztèques ? Aucune idée, pas le temps de faire des recherches. De toute façon, je suis à peu près sûr que ni les uns ni les autres ne maîtrisaient la lévitation, ni ne construisaient des jaguars mécaniques avec des yeux lasers, alors bon. Contrairement aux Vinci et aux Alin, les Cuotl n'utilisent pas la richesse comme ressource secondaire, mais l'énergie. Et ce, avec une certaine facilité. Ce peuple high tech joue donc sur les ressources, mais attention : il est compliqué pour eux d'établir un bon effet d'attrition sur leur territoire afin de se défendre des incursions ennemies.

Le moteur physique fait son boulot discrètement. Mais comment ça tient encore debout ça ?



Attrition : stratégie visant à l'épuisement des ressources adverses.

regrette de ne pas voir dans d'autres STR. Je parle de la gestion des frontières qui s'étendent sur les cartes de jeu depuis votre ville de base jusqu'à celles des adversaires, sur lesquelles on bute méchamment. Pour étaler votre influence, vous capturerez des structures neutres (villes ou postes divers) ou construirez des améliorations spéciales. L'intérêt, c'est que vos unités peuvent bénéficier de soins tant qu'elles se trouvent sur la terre de votre patrie, par exemple. En revanche, lorsqu'elles s'en vont égorger les compagnes et les fils de l'ennemi jusque dans leurs bras, il faut faire attention à l'attrition, afin de ne pas abreuver leurs sillons d'un sang impur. L'attrition, pour les gens qui ne sont pas Atomic, c'est un terme qui, dans le domaine militaire, signifie la stratégie visant à l'épuisement des ressources humaines et matérielles de l'adversaire. Dans RoL, ça se traduit par une perte de santé continue tant qu'on n'est pas retourné de son côté de la barrière. Du coup, il est nécessaire d'accompagner chaque percée d'une unité spéciale de ravitaillement, qu'il faudra protéger pour ne pas voir ses petites barres de vie disparaître inéluctablement. En fait, l'effet n'est pas si dévastateur que ça, on aurait aimé quelque chose de plus décisif...





Les héros du jeu s'avèrent très utiles comme supports des troupes, sans être surpuissants, ni invincibles : impeccable !!



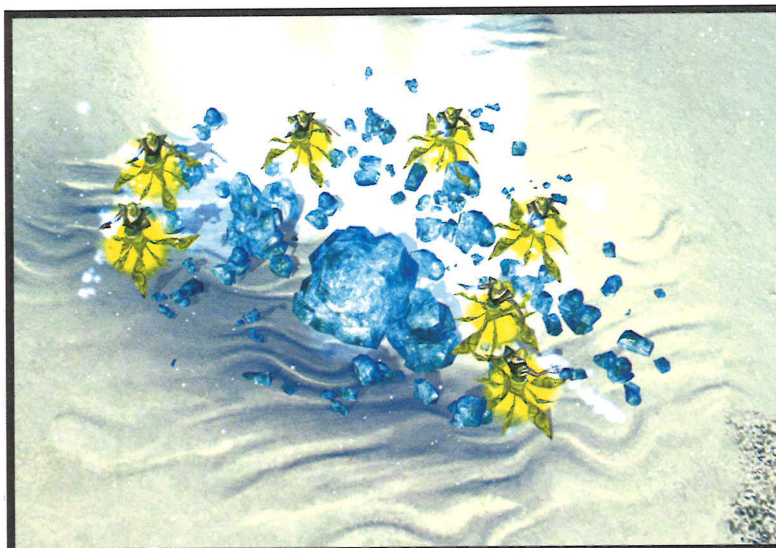
Chaque faction possède une attaque spéciale. Ici on peut voir le barbecue géant des Alin.

Les Vinci

Quand on parle de steampunk, on pense avant tout à l'ère victorienne. Mais Big Huge Games a choisi d'associer ce concept à la Renaissance italienne et je trouve ça épatant. Cela ne change pas grand-chose si ce n'est au niveau du design, mais merci pour l'originalité. Les Vinci portent un intérêt prononcé à l'expansion de leur territoire (soins automatiques, forte attrition) et à l'avancement de leur technologie. De plus, ils se montrent plutôt doués pour la destruction de bâtiments. Par contre, leur économie nécessitant des transports fragiles entre villes est un point faible à surveiller.

Les Alin

Les Alin ont un look très moyen-oriental et manipulent la magie. Ici, on ne construit pas de baraquements, mais des tours de sable et des cercles d'invocation. En tout cas, cette faction est très agressive et peut placer des bâtiments en territoire neutre et même derrière les lignes ennemies ! Elle possède aussi de bons moyens de protéger de l'attrition ses très nombreuses troupes. Si vous aimez envoyer de la piétaille au massacre, les Alin sont vos amis.



Chacun sa méthode pour miner le Timonium, la ressource commune à toutes les factions.



On retrouve aussi dans RoL la construction de cités selon divers paramètres : économie, militarisation, science et politique (palaces). Enfin, ça c'est pour les Vinci, les humains technophiles du jeu. Les autres races se jouent toujours différemment (voir encadrés). Mais le fond reste le même : vous placez vos « districts » (quartiers) autour de la ville de base et ce qui n'est qu'un petit bourg devient vite une mégapole. Upgrader ces centres urbains permet d'obtenir plus de ressources, toutes sortes de bonus, de construire de nouvelles unités, etc. Au niveau des structures et des possibilités d'amélioration, le gameplay peut changer du tout au tout d'une faction à l'autre. Ici, il faudra ériger des tours de protection pour y rechercher des technologies de visée pour les troupes. Là, ce sera un laboratoire indépendant sans défense qui offrira la même upgrade. Des casernes qui volent, des bunkers qui produisent des unités… On trouve de tout dans ce jeu ! À vrai dire, c'est un peu confus tout ça. D'une faction à l'autre, on est vite perdu. Avec la gestion des frontières et le système de capture des villes (économiquement ou par la force), les options tactiques sont vraiment larges. Mieux vaut apprendre avec la première campagne de jeu et maîtriser petit à petit RoL que de se lancer directement en LAN contre des joueurs « qui savent ». Hein Cyd ? Ah, ah ! (ouais, j'en profite, ça ne va pas durer).

Comme un léger manque

Malheureusement, nous n'avons pas pu tester la partie online, car la version fournie par Microsoft n'a jamais voulu s'updater avant de se connecter à Gamespy. On reviendra plus tard sur les modes de jeux multijoueurs et les options de diplomatie, ne vous inquiétez pas. En attendant, la qualité de Rise of Legends en solo et en LAN suffit à nous faire penser qu'il s'agit d'un achat plus que convenable en matière de STR. Après tout, le multi est bien le seul truc que je n'ai pas pu tester et tout le reste est quasi impeccable et très agréable à jouer. L'I.A. s'avère agressive à souhait, selon vos envies de difficulté, et vous attaquera de différentes manières, histoire que vous ne vous endormiez pas. Contrairement à RoN, les parties de Rise of Legends peuvent être assez pêchues et rapides ! Aucun reproche à faire non plus sur le pathfinding, ni sur la prise en main ou l'interface. Du bon boulot, ni trop tape-à-l'œil, ni trop grand public. Ça fait du bien, en ces temps d'onanisme next-gen.

Fumble

Un peu de technique

Difficile de trouver RoL aussi incroyablement beau qu'on a bien voulu nous le faire croire. Big Huges Games a dû revoir sa copie à la baisse… peut-être au niveau des animations qui sont un poil sommaires ? En tout cas, ça reste très joli et ça ne rame pas trop en 1024x768 sur un 2 GHz, avec 1 Go de Ram et une carte 3D 128 Mo. Pour les résolutions au-dessus par contre, je ne réponds de rien.

Du bon boulot, ni trop tape-à-l'œil, ni trop grand public.



La carte stratégique est simple et efficace pour rendre les campagnes moins linéaires. On verra plus tard pour son intérêt en multi.



Dépensez vos points d'expérience pour faire de vos héros de vrais héros ! Quelle accroche, je devrais faire de la pub, moi.

En Deux Mots

RISE OF LEGENDS COPIE JUSTE CE QU'IL FAUT SON PRÉDÉCESSEUR RISE OF NATIONS POUR NOUS OFFRIR UN STR CARRÉ, DOTÉ DE RÈGLES INTÉRESSANTES. PAS GRAND-CHOSE D'INNOVANT PUISQU'ON AVAIT DÉJÀ VU LES FRONTIÈRES ET L'ATTRITION DANS RON, MAIS RIEN QUE LES AUTRES STR AIENT PENSÉ RÉCUPÉRER DEPUIS. À TORT.

- \+ Complet et maîtrisé
- \+ Design très original
- \+ Les frontières
- − Moins beau que promis
- − Un peu fouillis
- − Pour le multi, on verra plus tard

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

East Front - ÜberSoldier

KATASTROPHE

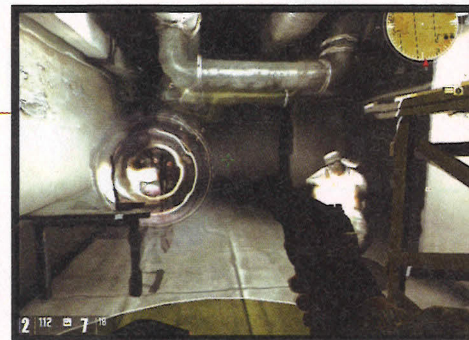
Config minimum CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo **Éditeur** CDV Entertainment Software **Développeur** Burut Creative Team/Russie **Texte** en français **et voix** ridicules

DÉJÀ RESPONSABLE DE L'ÉPOUVANTABLE KREED, BURUT REVIENT POUR NOUS INFLIGER SON NOUVEAU FPS.



Enfer et putréfaction ! Grâce aux étonnantes technologies paranormales découvertes dans une citée perdue du Tibet, les nazis ont créé une terrifiante armée de zombies blindés. Vous êtes l'un de ces « super-soldats » revenus de l'au-delà, un mutant capable de générer autour de lui un champ protecteur à l'épreuve des balles. Libéré de l'emprise mentale de vos maîtres par une jeune combattante rebelle, vous rejoignez la Résistance pour vivre avec votre belle une grande histoire d'amour à la Jean Rollin. Si le scénario est d'une rare bêtise, on espérait vaguement que les graphismes sauveraient les meubles. Raté : les textures et le design des missions témoignent d'un mauvais goût exceptionnel. Non seulement c'est moche et construit n'importe comment, mais en plus ça rame et les chargements s'éternisent : ÜberSoldier exige une überconfig pour fonctionner dans une résolution correcte. Le moteur physique est, quant à lui, surexploité avec un amateurisme total : des immeubles explosent dès que vous tirez dans leur direction, les tables s'envolent au moindre frôlement. Le capharnaüm est invraisemblable : armes et munitions, medkits, gourdes, casquettes, grenades… On balance une rafale dans le bide d'un garde et aussitôt le contenu de ses poches gicle dans tous les sens et rebondit partout, façon boîte de smarties tombée du cinquième étage. Petite consolation, le gameplay réussit à être relativement nerveux : ça galope tout le temps, ça snipe à la mitraillette, l'I.A. est nulle… C'est du grand n'importe quoi, mais au moins ça bouge. Hélas, même pour les fans de série Z, l'intérêt s'essouffle rapidement. Tant qu'à s'éclater sur un gros navet bien bourrin, autant ressortir un bon vieux Painkiller.

Atomic



Bien caché dans sa bulle protectrice, le soldat Hubert ne craint pas les nazis.

+ Frénétique − Trop gourmand − Wolfenstein du pauvre

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	3	4



Shadow Vault

CATACLYSME



+ Louable intention − Shadow Vault

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	3	3

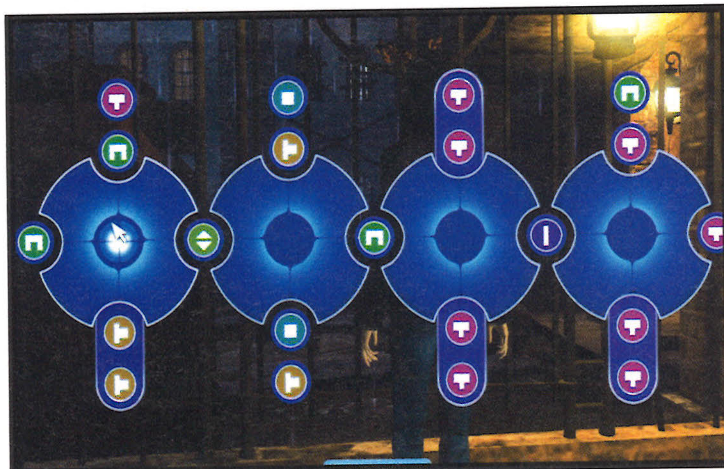
Config minimum CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 16 Mo **Éditeur** Nobilis **Développeur** Mayhem Studios/Slovaquie **Texte et voix** en français

Année 1958. En pleine guerre froide, des extra-terrestres s'amusent à bombarder la terre, provoquant ainsi la 3e, celle avec les bombes d'Atomic. Mais, tenez-vous bien (tenez-vous mieux…), ce ne sont pas de vrais aliens ! Il s'agit en fait de vos descendants presque déshumanisés qui voyagent dans le temps pour piquer votre place. Incrédébile ! Les développeurs de Mayhem Studios sont des fans de Fallout au point de repomper un max de trucs du RPG mythique : palette de couleurs, design, police de caractères… Sur le coup, ils arrivent à nous faire un petit pincement nostalgique au cœur. En revanche, question gameplay, équilibrage, intérêt… bref pour tout le reste, Shadow Vault n'est qu'un jeu de tir tactique en tour par tour complètement absurde, doté d'une réalisation improbable. Ou alors, on est vraiment revenu en 1958. On ne retrouve pas non plus, au long de la traduction française ridicule, l'humour et les références culturelles incontournables dans une vraie copie du titre de Black Isle Studios. La principale qualité de Shadow Vault est d'être extrêmement difficile et on trouve quelques bonnes idées comme le contrôle des bâtiments et la gestion des stocks d'équipement. On pourrait presque serrer les dents et tenter de comprendre le jeu, mais à quoi bon, alors qu'il suffit de réinstaller Fallout ou Jagged Alliance ?

Fumble



Attaque d'ennemis en masse ! Oh bah je vais encore perdre 90 % de mes hommes.



Oulàlà, trop dur.

Des combats chaotiques et mous. Mais au moins, on a un peu l'occasion de manier la souris.



Un peu de technique

Normalement, la config mini devrait vous permettre de « jouer » à Dreamfall dans des conditions tout à fait correctes. Tablez peut-être juste sur un proc un chouïa plus rapide pour éviter certains ralentissements.

Dreamfall

CECI N'EST PAS UN JEU

The Longuest Journey

SCÉNARIO FANTASTIQUE, PERSONNAGES PROFONDS, GRAPHISMES SOMPTUEUX... BON, BEN JE CROIS QU'ON A TOUT CE QU'IL FAUT POUR FAIRE UN HIT LÀ. COMMENT ÇA « ET LE GAMEPLAY » ? AH MINCE, JE SAVAIS BIEN QU'IL MANQUAIT UN TRUC.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Funcom/Norvège
TEXTE ET VOIX en anglais



Si vous m'aviez posé la question le mois dernier, je n'aurais pas hésité à miser gros sur Dreamfall, suite très attendue de The Longuest Journey, jeu d'aventure épique qui avait marqué les esprits il y a six ans. Si vous me reposez la même question aujourd'hui, il y a de fortes chances pour que je devienne progressivement rouge de colère, tapant violemment des poings sur la table en criant au scandale. Oui, la trame de Dreamfall est extraordinaire, d'une profondeur jamais vue dans un jeu vidéo, avec des personnages hauts en couleur, des graphismes à vous décrocher la mâchoire, une bande-son hollywoodienne, bref une réalisation mitonnée aux petits oignons. Seulement, voilà, il y a un petit souci : le titre de Funcom aurait gagné à sortir dans les salles obscures, pas sur PC. De l'interactivité ? Bah, pour quoi faire ?

Mais je veux jouer, moi !

Non seulement, on passe les 9/10e du « jeu » à visionner des cinématiques en écoutant les personnages dérouler l'intrigue, non sans certaines longueurs. Mais le dixième restant, celui où l'on a enfin le droit de saisir la souris pour faire quelque chose, ne suffirait même pas à mettre en éveil les cellules grises d'une loutre. Parfois, on se contente de déplacer son perso d'un endroit à un autre, pour se cogner une nouvelle séance de blabla interminable. Et quand on a de la chance, on insulte carrément notre intelligence en nous mettant face à des énigmes tellement évidentes qu'elles ne résistent généralement pas plus de quelques secondes. Même les nouveautés de ce deuxième opus sont loupées dans les largeurs : les combats sont mous, confus, ennuyeux et les phases de furtivité se résument à marcher en canard sans qu'on en pige trop l'intérêt. Vous ne me voyez pas là, à l'heure où j'écris ces lignes, mais j'ai presque envie de pleurer tellement je suis déçu. Un peu comme quand j'ai découvert Episode I sur le grand écran et que j'ai réalisé avec horreur que l'ami George Lucas avait réussi à flinguer un mythe en deux coups de CGI. Dreamfall, c'est pareil. Ce qui aurait dû être le nouveau messie du jeu d'aventure se révèle au final n'être qu'un pétard mouillé, tout simplement parce que derrière leur fantastique histoire, les développeurs de Funcom ont complètement oublié d'y mettre un jeu.

Faskil



En Deux Mots

Si nous avions été un magazine de critique ciné, on aurait pu sans hésiter lui coller une super note. Malheureusement, nous, on teste des jeux vidéo. Et Dreamfall n'en est pas un.

+ Scénario et réalisation fantastiques
− C'est un film, pas un jeu

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
3	AVENTURIERS
8	CINÉPHILES



Tout début du jeu : un combat à un contre cinq. Et c'est que l'échauffement : ensuite y a dix autres soldats qui débarquent !



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR CDV Software Entertainment
DÉVELOPPEUR Nival Interactive/Russie
TEXTE en français ET VOIX en anglais

Le jeu modélise plus de 90 armes d'époque, sans compter l'équipement secondaire (outils de crochetage, déguisements...).



Hammer & Sickle

PRISE DE TÊTE

AU DÉPART SIMPLE MOD POUR SILENT STORM, HAMMER & SICKLE MONTRAIT UN TEL POTENTIEL QU'IL EST FINALEMENT DEVENU UN JEU À PART ENTIÈRE. MAIS IL NE SUFFIT PAS D'AVOIR PLEIN DE BONNES IDÉES POUR RÉUSSIR...

Hammer & Sickle est un jeu atypique. L'action se déroule en 1949 : vous êtes un officier des forces spéciales soviétiques, et Moscou vous envoie en Allemagne de l'Ouest pour éliminer un groupe de conspirateurs. La région est patrouillée par les troupes d'occupation américaines et britanniques et vous devez agir avec discrétion pour ne pas déclencher la troisième guerre mondiale. Basé sur le moteur de Silent Storm, Hammer & Sickle est avant tout un jeu de combat tactique tour par tour. Vous pouvez choisir quel type de tueur incarner : par exemple un éclaireur, silencieux et mortel, très doué pour les coups de piolet dans la nuque. Ou bien un spécialiste des armes automatiques. Ou encore un sniper pour les headshots à longue portée... Les points d'expérience gagnés permettent de choisir des bonus spécifiques à chaque profil et les possibilités de customisation sont nombreuses. Les combats sont très pointus, les environnements destructibles et le moteur physique rendant les fusillades d'autant plus intéressantes et spectaculaires.

Pas de pitié pour les newbs

Le jeu possède aussi une dimension RPG : vous pouvez dialoguer avec certains personnages clefs, accepter de travailler pour eux, les recruter dans votre équipe ou au contraire les flinguer. Le scénario comporte plusieurs branches distinctes et il est possible de finir le jeu de plusieurs façons totalement différentes. Là où ça devient problématique, c'est que le scénar progresse à coups de scripts plus ou moins bien huilés et vous pouvez rester irrémédiablement bloqué sans comprendre pourquoi. La progression est beaucoup moins libre que dans l'insurpassé Jagged Alliance 2, et le jeu ressemble en fait à une longue succession d'embuscades arbitraires concoctées par un level designer sadique. Vous êtes régulièrement placé dans des situations incroyablement difficiles, contre des ennemis beaucoup trop nombreux, sans pouvoir sauvegarder, dans un jeu où une seule balle perdue suffit à vous bousiller. Même avec une tactique impeccable, la chance joue un rôle énorme et on se voit souvent contraint de recommencer encore et encore et encore et encore la même mission impossible. Un titre particulièrement hardcore, à réserver aux fans les plus acharnés.

Atomic



De nuit, on peut approcher dans le dos d'un ennemi et le massacrer silencieusement à coups de couteau.

Un peu de technique

Même amélioré, le moteur graphique de Silent Storm peine un peu. Les combats sont déjà bien assez lents et frustrants, essayez de jouer avec au moins un 2 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo pour ne pas souffrir du framerate.

En Deux Mots

BEAUCOUP TROP DIFFICILE, HAMMER & SICKLE EXTERMINE SANS PITIÉ LES DÉBUTANTS DÈS LA PREMIÈRE MISSION. SEULS LES JOUEURS LES PLUS MOTIVÉS POURRONT PROFITER DE LA RICHESSE DE SON HISTOIRE ET DE SES COMBATS.

- + Combats tactiques très détaillés
- + Scénario non linéaire
- – Difficulté très mal dosée
- – Musique abominable

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

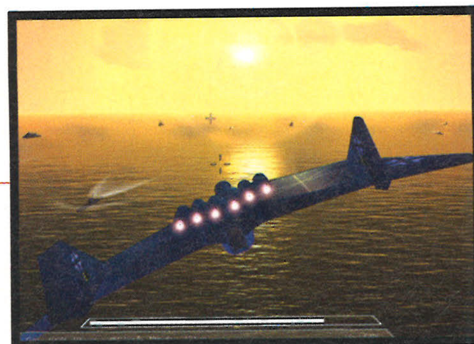
5 INTÉRÊT

Battle of Europe

L'HISTOIRE SANS FIN

Config minimum CPU 1,3 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Black Bean Games
Développeur Maus Software/Allemagne **Texte** en français **et voix** en anglais

PAS ENCORE LASSÉ DES SHOOT 'EM UP SECONDE GUERRE MONDIALE ? NON ? MOI SI.



Si vous êtes sage, vous aurez le droit de piloter des soucoupes volantes nazies.

Dans Battle of Europe, vous incarnez un jeune Canadien complètement crétin qui s'engage dans la Royal Air Force pendant l'été 1940. J'avais essayé de parodier le style dans la preview, mais j'étais encore loin du compte : les textes du jeu sont d'une niaiserie



affolante. Au cours d'une douzaine de missions, votre boulot consistera à massacrer la Luftwaffe. Pas d'inquiétude, c'est très facile : un Spitfire, ça se pilote comme un X-Wing, la gravité n'a aucune influence. Même pas besoin de viser, l'auto-aim s'en charge pour vous. Les batailles aériennes tiennent plus de Space Invader que de Flight Simulator, d'ailleurs les épaves de Messerschmitts vous laissent des power-up qui flottent en plein ciel. Attrapez-les pour gagner le jeu !!!!! Mais attention, les game designers sont des tordus, certains bonus sont en fait des pièges et si vous les touchez vous explosez d'un seul coup... Bref, du grand n'importe quoi. La difficulté est extrêmement mal équilibrée, avec des missions plutôt difficiles et frustrantes (par exemple celle où vous devez piloter un B-17 et larguer ses bombes tout en vous occupant de quatre tourelles à la fois) et d'autres qui sont bouclées en quatre minutes chrono.

En fait, dès que vous volez un Me 262 aux nazis, vous devenez intouchable et traversez le reste du jeu comme une fusée... Couler le Tirpitz à la rocket ? Fastoche ! Bombarder le canon géant « Dora », parti en vacances en Espagne? No problemo ! Détruire les nombreux bunkers d'Hitler, éparpillés dans tout Berlin ? Un jeu d'enfant ! Comme BoE ne détectait pas mon joystick j'ai été obligé d'y jouer au clavier, finir le jeu m'a donc pris presque deux heures. Deux heures !? Oui, deux. Comme la note.

Atomic

+ Involontairement comique
− Sans intérêt pour les plus de 8 ans

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	3	2

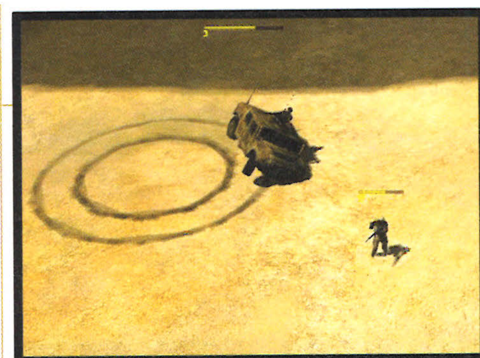
Will of Steel

EPAVE

PARFOIS LES PETITS JEUX INDÉPENDANTS SONT DE BONNES SURPRISES... ET PARFOIS NON. DEVINEZ À QUELLE CATÉGORIE APPARTIENT WILL OF STEEL ?

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** GMX Media **Développeur** Gameyus Interactive/Serbie **Texte** en français **et voix** en anglais





Mon dieu qu'ils sont bêtes.

En principe, dans Will of Steel vous commandez un bataillon de Marines à travers seize missions contre les talibans et les sbires de Saddam Hussein. Je dis en principe, parce que je n'ai pas eu la patience de tenir jusqu'à l'Irak : j'ai désinstallé le jeu à la troisième mission.
En effet, dans WoS, si vous demandez à une jeep d'avancer 15 m en ligne droite, ne soyez pas surpris si elle se met à tourner en rond à toute vitesse en marche arrière : c'est normal.
Ne vous étonnez pas non plus que vos fantassins se dispersent dans toutes les directions et se coincent définitivement dans des arbres alors que vous cliquez frénétiquement pour les débloquer : ça arrive tout le temps. Vos tanks restent plantés sans bouger et se font exploser en 20 secondes par un moudjahidin isolé qui les canardent à la kalashnikov ? La routine. Évidemment, dans ces conditions, votre influence sur le cours de la bataille est des plus ténue. Sélectionner ses propres troupes relève déjà du calvaire, alors vous pensez bien que réussir à cliquer sur les soldats ennemis... De toute façon, même si vous parveniez à utiliser le Curseur-Farceur™ de Will of Steel, il y a très peu de chance que vos unités vous obéissent. Il faut vraiment le voir pour le croire. Histoire de pousser la plaisanterie encore plus loin, alors que WoS est injouable à la souris et au clavier, la pub proclame fièrement que le jeu reconnaît les commandes vocales ! Hélas, je n'ai pas eu plus de succès en beuglant dans un micro, je me suis juste senti un peu plus idiot.
Récapitulons : un STR pas trop laid, à l'ambiance sonore minable, dénué de l'I.A. la plus élémentaire... « Moins fun qu'un CD vierge » ? Sans aucun doute !

Atomic

+ On a vu plus moche
− Complètement incontrôlable

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
1	4	0

Evolution GT

SOPORIFIQUE

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Nobilis
DÉVELOPPEUR Milestone/Italie **TEXTE** en français & **VOIX** en anglais

IL PARAÎT BIEN DIFFICILE D'INNOVER DANS LE DOMAINE DES JEUX DE CAISSE DE NOS JOURS. POURTANT, C'EST LE DÉFI QUE S'EST LANCÉ MILESTONE, LE CRÉATEUR DE SCREAMER, AVEC SON DERNIER-NÉ EVOLUTION GT.



Deux points précis sont censés différencier Evolution GT de la concurrence : un aspect RPG et la mise en place des sensations que peut ressentir un vrai pilote au volant de son bolide. La première idée se résume à gagner de l'expérience à chaque course durant le mode carrière. Après avoir passé un niveau, le pilote peut dépenser des points de compétence pour améliorer l'accélération, le freinage, l'intimidation, etc. Ce côté-là est plutôt sympa et pousse le joueur à progresser dans le mode solo. La deuxième idée, celle des sensations de pilotage, est représentée par différentes jauges affichées à l'écran qui servent d'indicateur pour trois états. Le premier est l'endurance de la voiture, une fois à zéro la course est annulée. Le deuxième est l'anticipation, il est appelé Effet Tigre et permet de revenir en arrière pour éviter une erreur de conduite commise quelques secondes auparavant. Et le dernier représente la concentration du pilote qui diminue lorsqu'un adversaire tente de le doubler. Si la jauge se vide, la vue se brouille un court instant et en général, on va droit au mur. Sur le papier, tout ça paraît fort intéressant, mais dans les faits c'est beaucoup moins attractif, surtout au niveau de la barre de concentration. Elle varie dès l'instant où un concurrent se place derrière vous, même s'il est en train d'essayer de maintenir son bolide sur la route. Côté conduite intimidante, on a vu mieux. Malheureusement, ce ne sont pas les seuls problèmes présents dans Evolution GT. Son plus gros défaut vient de la maniabilité. Les voitures sont lourdes et nous donnent l'impression de conduire des tracteurs, en tout cas au niveau sensation de vitesse, on s'en rapproche carrément. Tout ça donne des courses soporifiques au possible. Et ne comptez pas sur le multijoueur pour rehausser le niveau, puisqu'il est disponible uniquement pour deux joueurs en écran splitté. Pour l'évolution, il faudra repasser !

Cyd



Des défis sont disponibles durant la carrière solo pour améliorer certaines compétences.

+ Le côté RPG
− Sensation de vitesse ridicule
− Conduite « raide » des voitures

5	6	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Rush for Berlin

BLITZKRIEG

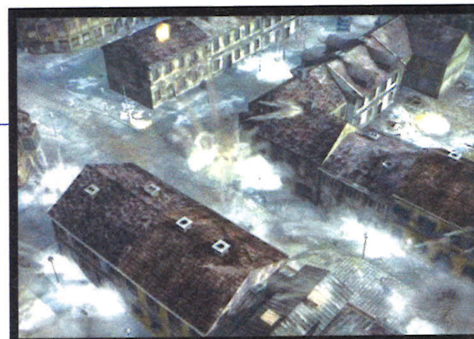
CONFIG MINIMUM CPU 1.7 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Deepsilver
DÉVELOPPEUR Stormregion/Hongrie
TEXTE en français & **VOIX** en V.O. (anglais, allemand, russe)

LA VIE EST TROP BELLE ? PAS D'INQUIÉTUDE, ON GARDE TOUJOURS UN PETIT JEU DE GUERRE EN STOCK, RIEN QUE POUR VOUS.



Fin de la Seconde Guerre mondiale. Le IIIe Reich tombe sous la puissance des Alliés et de l'Armée rouge. Rush for Berlin est un STR qui permet de contrôler les différents camps qui se donnent rendez-vous pour faire la teuf dans la capitale allemande. Soyons francs, on n'espérait pas grand-chose de ce soft. Pourtant, j'ai devant moi un jeu qui réunit beaucoup de qualités. Bien qu'il date un peu, le moteur Gepard produit des graphismes corrects et des explosions bien senties. J'ai particulièrement apprécié le travail de mise en scène sur les cinématiques. Chaque mission bénéficie d'une belle intro accompagnée de dialogues en V.O. pour chaque camp. Pour une fois, on évite les doublages pourris avec les accents à coucher dehors ! L'I.A. m'a donné du fil à retordre. Les ennemis adorent s'attaquer en priorité aux unités vulnérables et/ou importantes comme les medics et les officiers. Surtout qu'ils gagnent de l'expérience au fil des combats et deviennent donc de moins en moins sacrifiables. Heureusement, l'interface simple et claire permet de gérer rapidement son armée pour mettre les blessés en retrait. La difficulté reste à la hauteur puisque chaque mission propose des objectifs optionnels ainsi que des secrets à débloquer. C'est encore plus balèze en multi puisqu'en dehors du deathmatch et du coop, RFB innove avec le Rush, où les joueurs partagent les mêmes objectifs et font la course pour les résoudre en premier. Malheureusement, toutes ces qualités ne suffisent pas à en faire un hit. Le genre s'essouffle un peu et pourtant, les développeurs semblent s'obstiner...

June



Pendant la Seconde Guerre mondiale, on savait faire la fête !

+ Bonne réalisation
+ I.A. bien gérée
− Thème vu et revu
− Rien d'accrocheur

6	6	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Sur certaines stars, on frôle le photoréalisme. Sur d'autres footballeurs, la syncope.

La Coupe du monde de football arrive. Et vous allez la sentir passer : un été pourri par les « sponsors officiels de l'équipe de France », un maillot bleu sur toutes vos boîtes de fromage et le rapport quotidien des péripéties de Zizou et compagnie, même au fin fond de la Creuse. Et pour finir, c'est le Brésil qui va encore tout rafler. Vous voilà prévenus. Comme à chaque grande compétition internationale, Electronic Arts anticipe l'événement et sort une édition spéciale de son FIFA. On n'y retrouve que des sélections nationales, mais, oh surprise, pas uniquement les 32 équipes participant à la phase finale en Allemagne. Ce sont 127 pays avec lesquels vous pourrez tout jouer de A à Z, y compris les éliminatoires, et dont vous serez en mesure de recomposer l'effectif sur une base de données élargie. Il sera également possible, en marge des modes de jeu solo et multi habituels, de revivre des rencontres marquantes. Un bon concept gâché : ces matchs classiques se déroulent avec les joueurs actuels, quelle que soit l'année réelle. Snif.

TOUT PUBLIC	INTERNET 8	LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français

Coupe du monde FIFA 2006

FAST-FOOT

DU CUIR, DES EFFORTS PHYSIQUES, DE LA SUEUR, DES EMBRASSADES, DES DOUCHES, DES T-SHIRTS MOUILLÉS… ET DES POILS. EH OUI, C'EST TOUT ÇA, LA GRAND-MESSE DU FOOTBALL ! POURQUOI ? DE QUOI PENSIEZ-VOUS QU'IL S'AGISSAIT ?



Les frappes vont bien plus vite et il est rassurant que le gardien réagisse convenablement.



Déhanchez-vous, déplacez-vous sur la ligne de but, ça peut induire en erreur !

Cantona kick !

Si FIFA 06 tentait définitivement, mais avec maladresse, de suivre Pro Evolution Soccer sur le sentier sinueux de la simulation, la nouvelle mouture se détourne de ce chemin, sûrement par résignation. Retour à l'arcade. Le système de tir revisité, beaucoup moins frustrant, et la physique de balle irréaliste qui permet de lâcher des frappes à Mach 2 en pleine lucarne sont deux éléments au service d'un gameplay bien plus percutant, couvert par des commentaires enjoués. Grâce à une vitesse d'exécution et un rythme accrus, EA a retrouvé un peu de l'âme qui la différenciait positivement de son concurrent direct. À quelques problèmes d'intelligence artificielle près, on tient un bon jeu de foot, accessible, se fendant de bonnes idées. Pouvoir faire le guignol avec le gardien sur les penalties en vue de déconcentrer le tireur, je dis oui ! Par contre, sur le plan technique, je dis bof. Même au niveau des détails, ça s'avère plutôt vilain, malgré des animations de qualité. Et puis, pas de conditions climatiques autres qu'un temps clair, est-ce bien sérieux de nos jours ? M'enfin, moins d'un an après FIFA 06, on ne va pas trop en demander…

Un peu de technique

Le bestiau ne demande pas une config beaucoup plus solide que la précédente édition. Il faut dire que les graphismes, quel que soit le niveau de détail choisi ou quelle que soit la résolution, ne représentent pas l'attrait principal de ce titre. De ce fait, un PC d'entrée de gamme suffira amplement.

En Deux Mots

Un FIFA qui se présente comme une alternative sympa, sans plus, au très sérieux PES de Konami. Dommage que tellement d'éléments aient été traités à la va-vite. On espère un prochain volet plus appliqué.

- \+ Un bon retour à l'arcade
- \+ Un jeu de Coupe du monde complet
- − Il est sorti quand FIFA 06 déjà ?
- − De nombreux points bâclés

TECHNIQUE	5
ARTISTIQUE	5
INTÉRÊT	6



Plume



La nuit, vous prenez le contrôle du léopard noir, dans des décors cette fois entièrement en 3D. Original, mais pas convaincant.

Paradise

PERDU

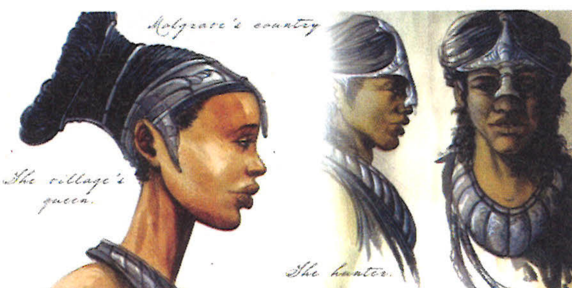
APRÈS L'AMERZONE ET SYBERIA 1&2, « LE NOUVEAU CHEF-D'ŒUVRE DE BENOÎT SOKAL, LE MAÎTRE DU JEU D'AVENTURE » ARRIVE SUR NOS PC. JE SUIS VRAIMENT TRÈS IMPRESSIONNÉ…

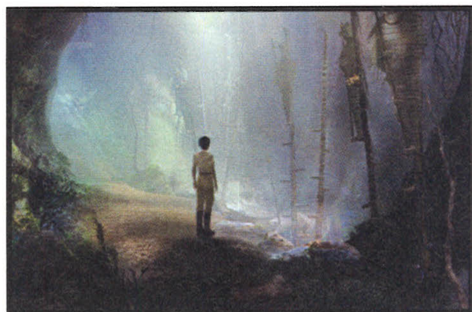
Malkia Crown est la fille du roi Rodon de Mauranie, un pays africain mystérieux. Elle vit en Suisse, mais elle se rend auprès de son père mourant qui doit lutter contre une rébellion. Pas de pot, un orage oblige le pilote de son avion à survoler le territoire des ennemis qui les mitraillent aussitôt. L'avion s'écrase au sol. Malkia se réveille saine et sauve dans le harem du Prince, dans la ville de Madargane, mais elle a perdu la mémoire. Elle découvre un environnement étrange et peu accueillant, si ce n'est pour Aicha la servante, et croise un léopard noir avec qui elle a des affinités inattendues. Sous le nom d'Ann Smith, elle tente de rencontrer le Prince pour qu'il l'aide à quitter ces lieux et retourner chez elle. Évidemment, tout est plus compliqué : il semble qu'elle connaisse en vérité le chef de la rébellion, et que son paternel, monarque enfermé dans son navire de guerre, ne soit pas aimé de tout son peuple…

Version édulcorée

Tout cela, on l'apprend surtout en lisant la BD écrite par Benoît Sokal (et dessinée par un sous-Loisel). Une histoire au final assez intéressante et aux allures complexes, mais bien plus agréable à suivre sur le papier que son équivalent sur PC, plus gentillet. Paradise est un jeu d'aventure hyperclassique plutôt rebutant, avec tous les défauts du genre, dont les pires : aller-retour incessants, objets trop bien planqués dans le décor. En général, parvenir à ses fins demande une lutte de tous les instants avec le gameplay et l'interface. Ça pourrait être tellement plus agréable… Dans l'état, il faut vraiment s'accrocher dès le début pour ne pas désinstaller Paradise direct. Heureusement que le scénar tient à peu près le choc. Techniquement, cela n'a rien d'enchanteur non plus. Si les artworks de Sokal témoignent d'une grande imagination visuelle, les tableaux du jeu en 800x600, extrêmement figés, ne transportent pas des masses. Quant aux personnages en 3D, leur modélisation n'est pas des plus heureuses et leur animation aussi rigide qu'un Villepin. Et sans spoiler, la fin de l'histoire est un peu décevante…

Fumble





Un peu de technique

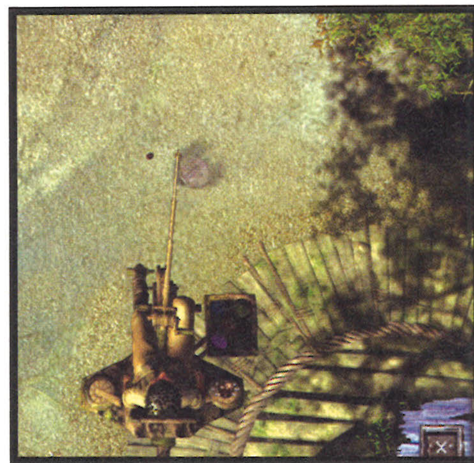
Comptez tout de même sur une machine correcte pour faire tourner Paradise. Un bon 1,5 GHz par exemple. Ça n'empêchera pas un certain nombre de bugs et de crashs (dont la souris qui saccade) de vous pourrir la vie. Un patch devrait optimiser tout ça. J'espère…



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR White Birds/France
TEXTE ET VOIX en français



Au moins, les cinématiques sont tout à fait réussies.



La pêche à la limande des sables, n'allez pas croire que c'est compliqué. Ça ne l'est pas.

En Deux Mots

BENOÎT SOKAL A ENCORE OUBLIÉ QUE DANS « JEU D'AVENTURE », IL Y A « JEU », QU'IL CONFOND SÛREMENT AVEC « JE ». ÇA RESTE JOUABLE, MAIS ALLEZ PLUTÔT LIRE LES BD DANS VOTRE MAGASIN PRÉFÉRÉ, C'EST MOINS PRISE DE TÊTE. ET EN PLUS, IL Y A DES SEINS.

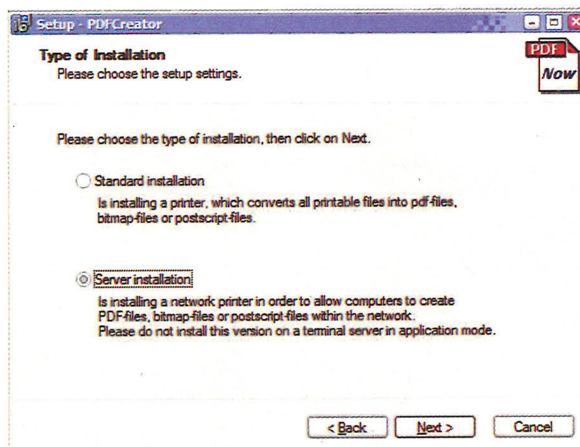
+ Découvrir la Mauranie
+ Belles cinématiques
- Gameplay foireux
- Pas si joli que ça

4 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Le mal rôde ! Ne niez pas, je vous vois bien en train de reluquer les Mac depuis que Caféine nous a présenté le MacBook Pro. Et ce n'est pas l'arrivée du 17 pouces le mois dernier ou de celle prochaine des modèles 13 pouces qui vont arranger les choses. Le côté acidulé vous attire, il est temps de vous remettre dans le droit chemin !

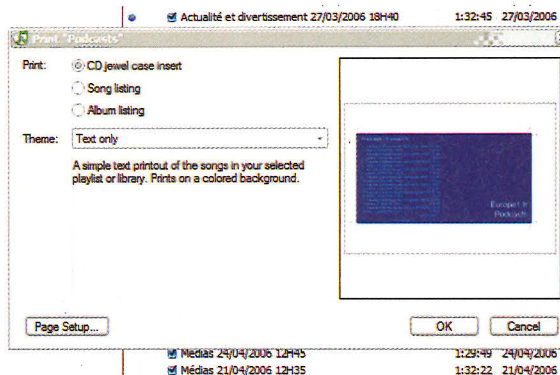


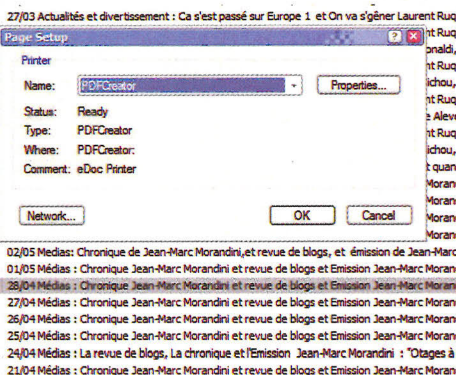
On commence par connecter son périphérique…

PDF Creator

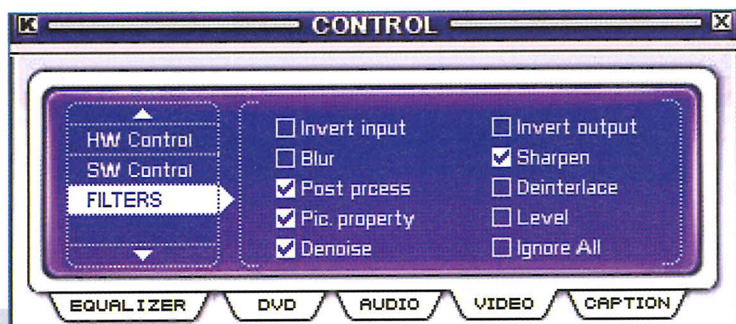
- VERSION : 0.9.1
- ÉDITEUR : jahwe2000
- LICENCE : Freeware
- URL : http://sourceforge.net/projects/pdfcreator

Pas la peine de se mentir, Apple doit une grande partie du succès de ses machines à leur design. De belles lignes, quelques innovations de-ci de-là, de quoi aguicher le client. Sans oublier l'appareil marketing, extrêmement bien rôdé, capable de vous faire croire qu'acheter un Mac vous rend beau, riche et intelligent. Bon, je force un peu le trait, car c'est aussi grâce à son système d'exploitation qu'Apple arrive à attirer (et conserver) ses fans. Beaucoup de choses y sont d'une simplicité enfantine comme, par exemple, l'installation d'une application qui se résume à un simple glisser-déposer. La première fois, ça surprend. On y trouve d'autres bonnes idées comme l'export en PDF, totalement universel. Il suffit de choisir le menu impression dans n'importe quel logiciel pour retrouver cette option. Quelle qu'en soit la source (page Web, document Word, image…), elle sera transformée en quelques secondes en un fichier facile à transporter au format bien connu d'Adobe. On s'y habitue très vite, pour conserver par exemple une copie de ses factures lors d'un achat en ligne. Au point que l'on recherche souvent une fonctionnalité identique sous Windows. Une quête vaine, même Vista ne proposera rien de la sorte. Alors il faudra se tourner vers des logiciels tiers. Adobe propose dans son catalogue d'Acrobat, un outil qui vise surtout les professionnels. Pour un usage courant, il n'y avait pas trop d'alternatives. Jusqu'à l'arrivée de PDF Creator, un des nombreux bijoux du logiciel libre. À l'image de ce que l'on voit sous Mac OS, il s'installe comme un pilote d'impression et est capable d'exporter n'importe quel type de documents. Il fait très bien son travail et gère même quelques fonctionnalités avancées comme la compression des fichiers. On trouvera quelques petits bugs dans le rendu de certains documents trop complexes, mais qu'importe : le logiciel évolue très rapidement et le résultat pour un usage personnel est tout à fait satisfaisant. Un outil qu'il ne faut pas rater et qui repoussera pour quelque temps vos méchantes envies de Mac…





PDF Creator marche même avec iTunes…

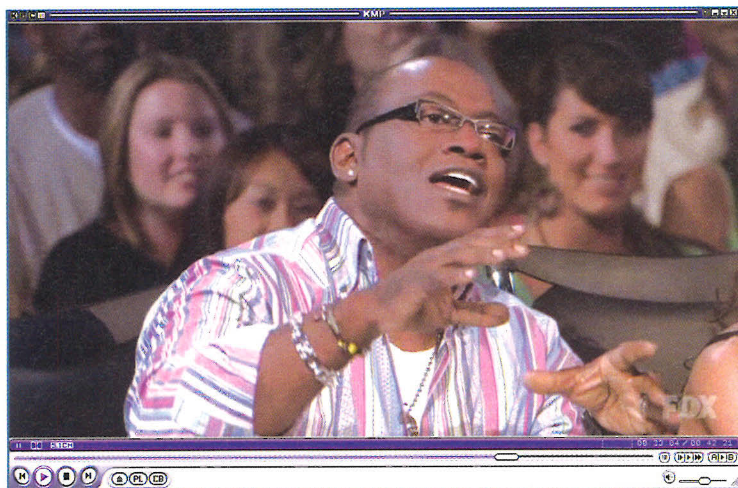


La skin par défaut change régulièrement de couleur...

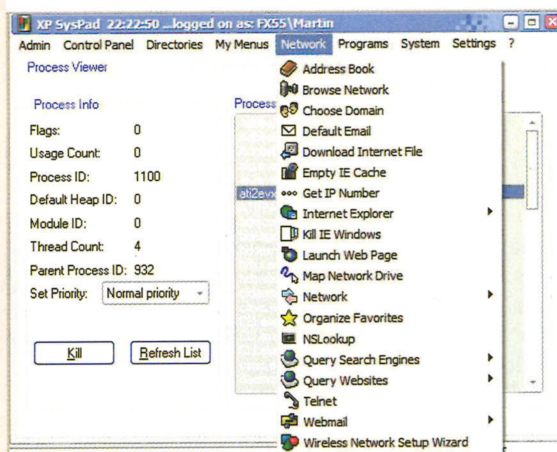
KM Player

- VERSION : 2.9.1
- ÉDITEUR : z
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.kmplayer.com/

Généralement lorsqu'on vous parle de la Corée dans nos colonnes, c'est pour aborder un jeu massivement multijoueur. On va donc faire une petite exception pour évoquer une autre perle venue tout droit d'Asie : un lecteur multimédia. Vous allez me dire qu'entre celui qui est intégré à Windows, VLC et Media Player Classic, le terrain est largement couvert. Et pourtant, ce logiciel qui reprend en partie son design de ce bon vieux Winamp est une véritable surprise. À l'image de VLC, il intègre en son sein une pléthore de codecs afin de gérer un grand nombre de formats. Toujours pratique quand on sait à quel point leur gestion dans Windows dépasse l'entendement. Et c'est un gros gourmand puisqu'il avale tout ce qu'on lui donne, y compris les trailers haute définition que vous trouverez sur le portail d'Apple. C'est du côté des réglages qu'il se distingue avec une série hallucinante d'options propres à améliorer la qualité de la vidéo. Encore mieux, conscients du côté intimidant de leurs menus, les développeurs ont prévu des préréglages particulièrement bien choisis. Résultat, on profite d'une qualité optimale sans se fatiguer. On retrouve des possibilités de capture afin d'extraire des portions d'audio, de vidéo ou d'isoler des images pour réaliser des copies d'écran. Arriver à concilier simplicité d'utilisation et richesse fonctionnelle est loin d'être évident, ceux qui se sont perdus dans les menus de MPC ou de VLC le savent parfaitement. KMP réussit pourtant ce tour de force avec brio. Entièrement traduit en langue anglaise et en français (selon vos goûts), il se pose comme une très sérieuse alternative aux ténors du genre. Tout en restant gratuit, bien entendu.



Comme le dit si bien Randy Jackson : « We got a hot one ! »



Difficile de regrouper autant d'utilitaires dans une si petite interface. Un tour de force.

XP SysPad

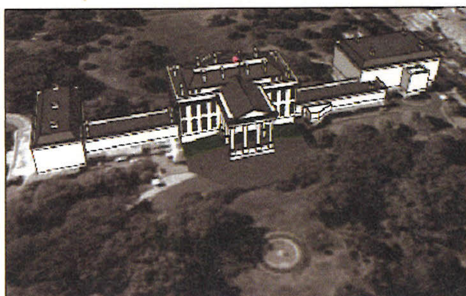
- VERSION : 7.0
- ÉDITEUR : Kenny Heimbuch
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.xtort.com

Face à la période de doute que vous traversez, je pourrais nier les lourdeurs de Windows. Une méthode totalement contre-productive qui ne ferait que vous pousser un peu plus dans les bras de Mac OS. Oui, sur certains plans, le système d'exploitation de Microsoft est d'un poids abyssal ! Et lorsqu'il s'agit des utilitaires de maintenance, on repousse les limites de la logique sur leurs emplacements. Ils sont très nombreux, trop éparpillés et l'on n'en connaît bien souvent qu'un nombre infime. Saviez-vous par exemple que Windows inclut un gestionnaire de presse-papiers ou un logiciel qui vous permet de vérifier l'authenticité de vos pilotes ? Savez-vous où obtenir l'adresse IP que vous a attribuée votre modem ou encore où l'on peut modifier la lettre attribuée à un disque dur ? Ces tâches peuvent sembler simples, mais la réalité est tout autre. On se retrouve bien souvent à fouiller les méandres du panneau de contrôle ou à écumer toutes les options disponibles lors d'un clic droit sur l'icône « Mon Ordinateur » en quête de cette fonctionnalité que l'on est sûr d'avoir croisé, un jour.

Oui, la logique n'est pas le fort de Microsoft, mais cela ne veut pas dire que la cause est perdue. Ce brave Kenny vient à notre secours avec XP SysPad. Une interface simple et des menus clairs qui listent au choix les outils liés à l'administration, au système ou au réseau. Un véritable bonheur et l'on se prend même à redécouvrir certaines possibilités que l'on ne soupçonnait plus. Kenny pousse le vice à rajouter certains petits utilitaires de son cru, par exemple de quoi télécharger un fichier sur Internet sans passer par un navigateur (pratique lorsque vos plug-in s'emmêlent les pinceaux) ou encore réaliser des captures d'écran. Et que dire de son désinstalleur de logiciel intégré qui ne met pas 10 minutes à se charger ? Entièrement gratuit, XP SysPad ne métamorphosera pas votre Windows en un système frais et pimpant. Il ne fait qu'appliquer une couche de peinture. Tout devient d'un coup plus lumineux, mais en réalité, on ne fait que cacher la misère.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

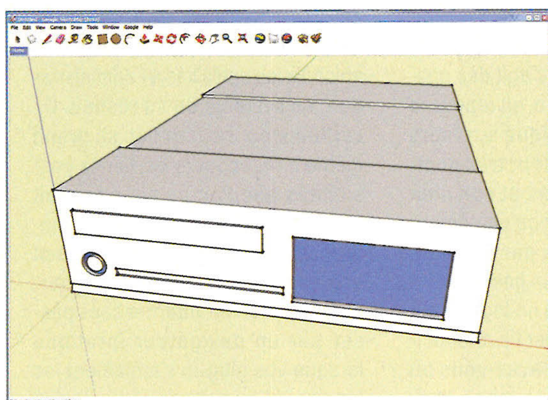


La fusion de Google Earth et de SketchUp donne un résultat assez original.

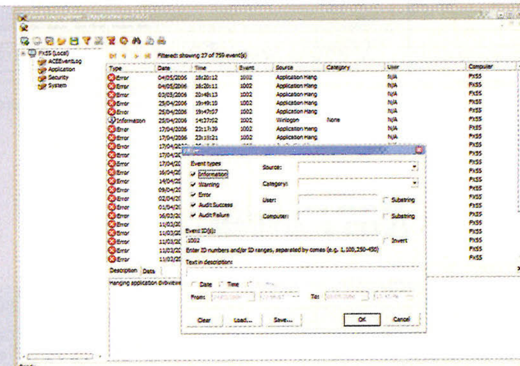
SketchUp

- VERSION : 5.0.245
- ÉDITEUR : Google
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.sketchup.com/

Nous ne sommes pas les seuls à éprouver le besoin de caser des jeux de mots à tout bout de champ. Certains développeurs n'hésitent pas à en placer jusque dans les titres de leurs logiciels. Difficile de louper la référence rouge et sucrée de ce logiciel fraîchement racheté par Google. Un de plus, et il s'agit ici de 3D, ou plus exactement de modélisation. Un outil de création qui se veut extrêmement simple à utiliser. Ceux qui ont eu la « chance » de jouer avec un mastodonte comme 3D Studio ou Maya savent que ce genre d'application est loin d'être facile à maîtriser. Au service d'une jeune startup américaine, les créateurs de SketchUp ont cherché à transposer les sensations du dessin sur papier et avec crayon. C'est assez réussi et le tutoriel vous apprendra à dessiner une maison en quelques clics. On peut à loisir créer des figures géométriques simples (rectangles, lignes, cercles…), les déplacer et même réaliser des extrusions. La maniabilité est excellente et l'on se prend rapidement à modeler son intérieur et à réaménager son salon. Les amoureux de la customisation pourront préparer les modifications qu'ils souhaitent apporter à leur boîtier pendant que leur compagne se met à la poterie virtuelle. Sur PC bien entendu, pas de version Mac à signaler pour l'instant. Des préoccupations très nobles, mais qui semblent très éloignées du métier de Google. Le géant propose bien un « 3D Warehouse », un entrepôt virtuel où chacun peut mettre en ligne ses créations, le tout saupoudré d'un moteur de recherche. Sa vision est plus vaste puisqu'il est possible d'aller placer ses œuvres dans Google Earth. Vous pourrez remplacer la Tour Eiffel par un pot de fleurs si cela vous fait plaisir, mais l'intérêt est surtout de recréer les bâtiments et autres monuments en trois dimensions afin de pouvoir naviguer dedans. Une initiative qui n'est pas sans rappeler Géoportail, un projet en développement dans les bureaux de l'IGN (l'Institut Géographique National, pas le site de jeu vidéo) qui veut mettre à profit ses relevés topographiques pour repousser les limites de la réalité virtuelle. En attendant, la simplicité enfantine de SketchUp vous fera passer de joyeuses heures où vous pourrez refaire le monde. À votre échelle.



Deux ou trois clics et voilà une ébauche de boîtier. Je sais, le dessin, ce n'est pas mon truc…



L'interface de création de filtres est puissante, mais quelque peu complexe. Dommage.

Event Log Explorer

- VERSION : 1.3
- ÉDITEUR : FS Pro
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.eventlogxp.com/

Avec XP SysPad, vous découvrirez peut-être que les services (les programmes qui tournent en permanence sur votre machine) gardent une trace des problèmes qu'ils ont rencontrés. Le tout se retrouve dans la visionneuse d'événements, un outil qui ne brille pas par son côté pratique. Event Log Explorer se propose de le remplacer avantageusement. Il permet de créer des filtres pour trier plus facilement leur contenu et vous redirigera même vers des bases de données en ligne pour comprendre leur signification. Sans être indispensable, ce petit logiciel gratuit est un outil de plus à placer dans son arsenal pour apprendre à stabiliser sa machine.

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* KM Player 2.9.1, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.5, Media Portal 0.2 RC4
- *Lecteurs audio :* iTunes 6.0.4, Winamp 5.21, Foobar 2000 0.9.1, Deliplayer 2.50b1
- *Mailreaders :* Outlook 2003, Mozilla Thunderbird 1.5
- *NewsReader :* Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.5b5, Xnews 6.1.3
- *Pagers Internet :* Trillian Pro 3.1, Miranda 0.4.0.3, MSN 8
- *Anti-lourds :* Spamihilator 0.9.9.10, POPFile 0.22.4, Arovax AntiSpyware 1.0.617, HijackThis 1.99.1, Autoruns 8.51
- *Downloaders :* FDM 2.0, FlashGet 1.71, WinBITS 0.9
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.05.111, StyleXP 3.18, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :* FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.22, SmartFTP 2.0.996
- *Browsers Web :* Firefox 1.5.1, Netcaptor 7.5.4
- *Browsers d'images :* ACDsee 8.0, Futurix Imager 5.6, FastStone 2.27
- *Tweakers :* X-Setup Pro 8, XP SysPad 7.0, Customizer XP 1.8.5

Dark and Light
À LA DÉRIVE...

Dark and Light n'est... toujours pas sorti. Ben non ! Pourtant il devrait déjà être dispo, mais les développeurs en ont décidé autrement. La veille de la sortie, une annonce a été faite concernant un nouveau report de ce MMO au 28 mai. L'excuse annoncée a été l'épidémie de chikungunya. Ça laisse sans voix, n'est-ce pas ? Décidément NP Cube commence à être à court d'arguments à force de reporter sans cesse son titre. L'île de la Réunion doit être sympa, mais côté productivité, ça n'a pas l'air d'être performant. Alors Dark and Light : sortira, sortira pas ? Les développeurs seuls le savent, et encore !





Come on Baby
DUR, DUR D'ÊTRE BÉBÉ

Voilà un nouveau venu dans le monde du online dont l'univers s'avère quelque peu déconcertant. Il s'agit de Come on Baby, un jeu de course délirant qui met en scène des bébés. Outre le mode course, différents mini-jeux sont disponibles, regroupant des sports d'hiver et d'été. On se doute qu'il ne s'agit pas du jeu multijoueur de l'année, mais ça ne coûte rien de garder un œil sur ce projet en cours de développement, car il s'annonce quand même bien débile et fun ! Le site n'existe pour le moment qu'en version coréenne sur le lien suivant : www.comeonbaby.co.kr.
À voir si vous êtes du genre à regarder les images sans lire les textes.



ÉDITO

LE MERVEILLEUX MONDE DU MMO REGORGE DE BONNES CHOSES AUTRES QUE WORLD OF WARCRAFT, SI, SI, JE VOUS ASSURE. IL SUFFIT DE REGARDER CE QUE SOE A FAIT POUR LE PVP DANS EVERQUEST II OU ENCORE LE CONTENU DE L'EXTENSION DE FINAL FANTASY XI. ET JE NE VOUS PARLE MÊME PAS DES FUTURS TITRES PROMETTEURS COMME SPELLBORN.





Lineage II
TÊTES BRULÉES

Valakas est mort ! Eh oui, ce dragon de feu qui a vu le jour sur Lineage 2 grâce à Chronicle 4 a bel et bien été terrassé. Ce sont les joueurs du serveur Lionna qui sont à l'origine de cette prouesse. Il leur a fallu plusieurs semaines de préparation afin de réunir 188 combattants pour une bataille qui a duré 3 heures et demie. Ouch ! Le trésor du dragon contenait tout de même plusieurs armes et armures de haut niveau et 151 millions d'adenas, la monnaie locale. Un grand bravo à eux, car il y a de quoi être fier de cette performance. Ce n'est pas le genre de bestiole que l'on peut buter à la va-vite entre le fromage et le dessert. Autrement, de nouvelles infos sont tombées concernant la 5e chronique qui se nomme Oath of Blood. Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, sachez que parmi les nouveautés annoncées il y aura Zariche, une épée démoniaque qui sera unique sur chaque serveur. Sa particularité ? Pousser son propriétaire à tuer d'autres joueurs, sinon l'épée s'autodétruit... Allez, rendez-vous le mois prochain pour tous les détails.

Internet
UNE TOILE QUI SE TISSE DE JOUR EN JOUR

L'air de rien, Internet est devenu un outil banal que de plus en plus de gens utilisent aussi facilement que leur frigo ou leur four à micro-ondes. La preuve, le monde accueille quelque 694 millions d'internautes, selon ComScore Networks. Il ne s'agit là que des plus de 15 ans et ce chiffre ne prend pas en compte ceux qui se connectent via des cybercafés, des téléphones portables ou PDA. Le haut du podium est occupé par les États-Unis qui comptabilisent 152 millions de surfeurs. Ensuite viennent la Chine (74,7 millions) et le Japon (52 millions). La France, quant à elle, se trouve en septième position avec ses 23,8 millions de scotchés au Net. Il reste des clients potentiels pour le jeu en ligne.



Dofus

PETIT MAIS COSTAUD !

Le Tactical MMO Dofus poursuit sa route en rameutant de plus en plus de joueurs dans sa communauté. Pour preuve, Ankama Studios vient d'ouvrir un nouveau serveur français appelé Hécate. Il s'agit du nom de la gardienne du mois de juillet dans l'univers de Dofus. Sinon, une info qui va ravir les amateurs de cet univers haut en couleur, l'artbook officiel est de nouveau disponible sur la boutique virtuelle : www.dofus-shop.com.





MMO miniature

ALLO ? JE TUE DEUX MOBS ET JE TE RAPPELLE !

La société allemande Fishlabs, spécialisée dans le multimédia, a annoncé son intention de se lancer dans l'industrie du MMO sur téléphone portable. Le premier projet se nomme Blades and Magic. Il est question d'un univers médiéval fantastique assez classique dans lequel le joueur s'amuse à dessouder non seulement des monstres, mais aussi d'autres joueurs. Pour le coup, le vocabulaire SMS, tel que les « TG Noob » et autres « Tkt le wawa i roxx a donf », sera à sa place ! Pour ceux qui veulent se dégourdir les pouces, le site officiel c'est par ici : www.fishlabs.net.



Skyblade

KUNG-FU FIGHTING

Pachun Il Gum, ça vous dit quelque chose ? Pas vraiment, n'est-ce pas ? Pourtant il s'agit d'un manga très populaire en Corée qui a servi de base pour créer un jeu massivement multijoueur nommé Skyblade. Vous devez incarner un guerrier maîtrisant les arts martiaux dans un univers en 2D pouvant accueillir des centaines de joueurs. Rien de réellement révolutionnaire n'émane de ce titre, mais il se révèle assez complet tant au niveau PvE que PvP avec quêtes, compétences, levels et toutes les bonnes choses propres au MMO. Histoire de tester tout ça, vous pouvez rejoindre le bêta-test dès maintenant en allant vous inscrire à cette adresse : http://www.elite.skyblade.com.ph. Il est tout de même précisé que seule la phase de bêta est gratuite, donc vous n'avez pas intérêt à laisser passer cette occasion.







Soccer Fury

« SHAOLIN SOCCER »

Le foot, ce n'est pas vraiment ma tasse de thé. Les joueurs sont toujours en train de pleurer et de simuler diverses blessures bidon pour obtenir un coup franc. Tu parles d'un esprit sportif ! Du coup, l'annonce d'un jeu online nommé Soccer Fury (fr.soccerfury.com/main/) n'a pas d'emblée attiré mon attention. Par contre, en y regardant de plus près, j'avoue que l'idée semble intéressante, avec du foot comme je l'aime. Pas de règles, pas de cartons rouges, bref il s'agit de castagne avec une balle au pied. Ici, votre avatar ne sait pas uniquement jouer au foot puisqu'il utilise des techniques de combat bien à lui pour exploser ses adversaires. Il est prévu que les équipes, constituées de trois joueurs, participeront à des ligues et tournois en ligne. Développé par les Espagnols (Barcelone) de Digital Legends, ce titre devrait voir le jour début 2007 chez NCsoft.



Free2Play

MMO GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT*

(*)ENFIN PRESQUE... !

Comme beaucoup d'éditeurs occidentaux, GOA est en train de faire son marché en Asie afin de remplir son panier d'un bon paquet de MMO. Le but étant de lancer, d'ici à la fin de l'année, un service tiré du modèle Free2Play. C'est-à-dire téléchargement du client et accès au jeu entièrement gratuit. Pour remplir les caisses, l'éditeur propose différents services comme l'achat d'objets spéciaux pour vos personnages. Ce système économique fonctionne très bien dans les pays asiatiques, mais il reste à voir s'il prendra chez nous. En tout cas, même Sony compte s'y mettre puisqu'il a annoncé que certains de ses futurs projets devraient être Free2Play. Affaire à suivre.







Archlord

UN GUERRIER POUR LES GOUVERNER TOUS

Prévu pour sortir à la fin de cet été, Archlord est un MMO médiéval fantastique offrant des batailles PvP entre plusieurs centaines de joueurs. Le but ultime étant de devenir l'Archlord afin de dominer le monde. Mais avant de rêver de conquête et de puissance, précipitez-vous sur le site officiel (www.archlordgame.com/beta-signup.php) car les inscriptions pour participer au bêta-test sont ouvertes et croyez-moi, ça ne va pas durer des mois.

Last Chaos

C'EST LOIN D'ÊTRE TERMINÉ

Il va falloir vous y faire, les jeux massivement multijoueurs envahissent nos PC à vitesse grand V et l'effet de mode n'est pas près de passer, bien au contraire. Allez, hop, encore un autre à ajouter à la (longue) liste. Il se nomme Last Chaos et pour ne pas changer, l'univers a pour thème le médiéval fantastique avec ses quêtes, ses affrontements PvP et son grinding habituel. Côté moteur, on nous promet monts et merveilles avec une qualité visuelle digne de Doom 3. En tout cas sur les screens, ça ne s'en rapproche pas vraiment. Vous pouvez toujours vous rendre sur le site officiel (www.lastchaos.com.my) pour mater les deux bandes-annonces mises à la disposition des curieux.









Business

L'ARGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR...

L'éditeur coréen NCsoft a eu un début d'année difficile, côté profit. En tout cas, en Occident, puisque tout va bien pour lui en Asie. Le fait est que City of Villains ne semble pas avoir séduit un large public, les ventes de Guild Wars ont chuté et celles de Lineage I & II se stabilisent. NC n'a pas de quoi s'inquiéter pour autant puisque la sortie récente de Guild Wars Faction devrait mettre du beurre dans les épinards. Reste à voir si Auto Assault arrivera à trouver son public.

Chine

27 MILLIONS DE GAMERS ET MOI, ET MOI, ET MOI...

Une étude a révélé une croissance phénoménale de joueurs en Chine avec une augmentation de 23,6 % entre 2004 et 2005. On apprend également que 27 millions de joueurs chinois passeraient plus de 60 heures par mois devant leur écran. Et ce, principalement sur des MMORPG. Quand je vous dis qu'il faut attendre encore un peu, le prix de l'or dans WoW va sûrement encore chuter...

Final Fantasy XI

TREASURES OF AHT URHGAN

L'AIR DE RIEN, FINAL FANTASY XI ONLINE POURSUIT SON PETIT BONHOMME DE CHEMIN EN PROPOSANT À SA COMMUNAUTÉ UNE TROISIÈME EXTENSION PLUTÔT ALLÉCHANTE. MALHEUREUSEMENT, ON SE REND COMPTE QUE CERTAINES IDÉES, AUSSI ORIGINALES SOIT-ELLES, PEUVENT AVOIR L'EFFET D'UN PÉTARD MOUILLÉ.



Quand les monstres attaquent, ils ont rarement le temps d'atteindre les portes de la ville.



Je me suis toujours demandé si un Chocobo pouvait chopper la grippe aviaire ? C'est une sorte de gros poulet après tout.

J'imagine que le nom Final Fantasy évoque quelques bons souvenirs pour la majorité d'entre vous. Personnellement, je ne compte plus les heures passées à arpenter cet univers unique en son genre sur console. Mais aussi étonnant que cela puisse paraître, le MMO basé sur ce monde envoûtant n'a jamais réellement fait parler de lui sur PC. Il possède pourtant un bon paquet d'abonnés, principalement en Asie, et voit naître aujourd'hui sa troisième extension nommée Treasures of Aht Urhgan. Au programme, nouveaux monstres, quêtes, métiers (voir encadré) et surtout de nombreux lieux à découvrir. Mais attention ce contenu n'est pas destiné à tous ! Bien qu'il soit possible avec un personnage de niveau 20 d'accomplir la quête permettant d'atteindre le nouveau continent, il faut avouer que l'ensemble du contenu de cet add-on est prévu pour les hauts levels. Il suffit de sortir de la ville pour se rendre compte de la difficulté. Les créatures sont au minimum considérées comme des proies faciles pour un joueur de niveau 75. Si vous ne possédez pas la puissance nécessaire pour exterminer ces créatures, essayez de trouver une escorte pour admirer les nouveaux modèles des créatures. La balade vaut vraiment le coup. Il faut dire que c'est un peu un événement dans Final Fantasy XI car les développeurs n'ont pas été très créatifs niveau diversité de monstres auparavant.



Cerberus, la bête d'UBRS (World of Warcraft), version Final Fantasy !

INTÉRIMAIRE

Treasures of Aht Urhgan permet de découvrir trois nouveaux jobs. Il y a le Blue Mage qui peut se battre aussi bien au contact avec des épées qu'à distance avec ses sorts. Le Puppetmaster qui utilise un pet pour se défendre. Et enfin, le Corsaire qui dépend de son Hexagun, un pistolet à plusieurs barillets. Même si ces classes paraissent fort sympathiques, elles ont actuellement du mal à trouver leur place au sein des groupes de haut niveau qui se focalise sur l'optimisation des jobs pour être le plus efficace possible en combat.



UNE IDÉE INNOVANTE... SUR LE PAPIER

L'un des ajouts majeurs de cette extension se nomme Besieged. Il s'agit d'un événement pendant lequel des monstres attaquent les villes. Ils peuvent même enlever certains PNJ. C'est alors aux joueurs de se mobiliser pour secourir les personnages kidnappés. Sur le papier, ça sonne plutôt bien mais dans les faits c'est un peu moins amusant. Cela manque cruellement de spontanéité car les joueurs ne sont jamais pris au dépourvu. L'event est annoncé plusieurs minutes avant qu'il ne se déclenche, résultat : les monstres se prennent des roustes à chaque fois dans la joie et la bonne humeur. Comme si ça ne suffisait pas, la bataille est gâchée par du lag causé par un nombre trop élevé de joueurs présents au même endroit. Bien qu'il apporte des idées intéressantes, Treasures of Aht Urhgan a encore besoin de sang neuf comme des mises à jour corrigeant les quelques problèmes venant perturber le plaisir des joueurs.

CYD

Un grand merci à Fenriyl de la guilde Osiris, pour toutes les infos qu'il m'a fournies.

The Chronicle of Spellborn

CHRONIQUE D'UNE BONNE SURPRISE ANNONCÉE

AH, SPELLBORN ! JE VOUS AI DIT TOUT LE BIEN QUE J'EN PENSAIS IL Y A QUELQUES NUMÉROS. POUR CONVAINCRE DÉFINITIVEMENT LE RESTE DE L'ÉQUIPE, LES BATAVES SONT VENUS PRÉSENTER LEUR JEU À LA RÉDAC. FUMBLE EN BAVE ENCORE.



Je ne me lasse pas des effets de lumière à travers la croûte des shards. Oui, oui c'est bien l'arrière-plan le plus important !



Barry Hoffman est passé nous voir il y a quelque temps avec, sous le bras, un bon gros portable de gamer qui contenait le client de l'étonnant Chronicle of Spellborn dans ses entrailles. Se distinguer dans l'univers des MMO devient de plus en plus difficile. Alors pour se differencier, les développeurs de TCOS ont décidé d'adopter une ligne totalement originale, du scénario au gameplay. Certaines recettes sont audacieuses, et, si la sauce prend, cela risque d'être fort goûteux. Déjà au niveau du graphisme, il y a de quoi vous mettre l'eau à la bouche. Je vous laisse admirer les quelques screens qui égayent cette page, mais croyez-moi sur parole, ce n'est rien à côté du monde que nous avons vu tourner. La démo de Barry nous a entraînés dans tous les coins de l'univers disponible au lancement. Chaque shard (les bouts de monde éparpillés) a son ambiance et son histoire avec du contenu pour tous les niveaux de personnages.





Notez que le sol n'est pour l'instant qu'une texture. Cela va changer avec de vrais brins d'herbe qui bougent.



Un démon de la quête ancestrale, plus petit que son patron, mais à éviter absolument la première fois que vous y mettrez les pieds.

Les quêtes ancestrales, les instances du jeu, ont l'air bien sympa aussi. Elles sont scriptées et proposent des événements et rebondissements un peu comme dans Guild Wars. Celle qui nous a été dévoilée consistait à attirer un gros démon dans un piège tendu par des PNJ. L'originalité tient dans les fins alternatives. Si vous avez le niveau, vous pouvez choisir de le libérer avec une conséquence importante : son apparition dans le présent. On en sait d'ailleurs plus sur le côté « big boss qu'on ne tue qu'une fois ». Si vous faites tomber un monstre épique, vous gagnez un statut de héros. Il disparaît du monde et devient une quête ancestrale pour les autres joueurs.

LE SAVOIR-FAIRE, PAS LA TAILLE

Par rapport aux premières infos divulguées, les développeurs ont décidé d'apporter des modifications notables à leur bébé. Comme pour les Draenis, la seconde race, qui est actuellement en redesign intégral. Prévus initialement comme des humains en plus baraqués, ils réapparaîtront bientôt sous une forme beaucoup plus démoniaque avec une démarche totalement originale. Autre amélioration : l'équipement. Il prend finalement plus d'importance, même s'il ne s'agit toujours pas de looter la meilleure épée. Votre arme peut être dotée de buffs permanents, via un système de tokens. Les bonus sont minimes puisque l'habileté du joueur reste l'élément clé, par contre, ils feront la différence dans un affrontement PvP serré. Malheureusement, je n'ai pas la place de tout détailler, mais on a vu plein de choses sympas comme le Mont des Héros. Il s'agit d'une épreuve PVP où il faut arriver le premier en haut d'une colline défendue par des mobs. La gestion des guildes est aussi intéressante, avec un système façon mafia où elles s'affrontent pour contrôler les marchands PNJ, moyennant une taxe sur les bénefs évidemment. Par contre, au milieu de toutes ces bonnes choses, j'avoue que les combats m'ont laissé de marbre. Ils semblaient très confus, la faute à des animations et des déplacements perfectibles. Mais c'est justement le point sur lequel les développeurs bossent activement. Je leur fais confiance pour nous arranger tout ça d'ici la première phase de bêta-test qui se lance début juillet.

NEDD

Ryzom Ring

LES JOUEURS PRENNENT LE POUVOIR

VOUS EN AVEZ MARRE D'ÊTRE UNE VICTIME QUI SUBIT LES MISES À JOUR DE CONTENU DE SON MMO FAVORI SANS AVOIR SON MOT À DIRE ? LA SOLUTION EST SIMPLE : DIRECTION RYZOM RING POUR CRÉER COMME UN GRAND VOS PROPRES SCÉNARIOS ET LES PARTAGER AVEC VOS POTES.





Tracez le parcours que vous voulez pour vos PNJ, afin de donner vie à votre environnement : patrouille, etc.



Pour éviter d'être complètement paumé au fil du temps, pensez à renommer chaque groupe de monstres, personnages et autres pour les sélectionner rapidement sans être à côté.

Pour ceux qui auraient découvert les MMORPG grâce à World of Warcraft, et Dieu sait qu'ils sont nombreux, sachez qu'il existe une foule de projets qui évoluent dans l'ombre du bébé de Blizzard. C'est le cas de The Saga of Ryzom qui fait partie de ces jeux massivement multijoueurs, vivant d'une communauté réduite mais fidèle. Créé par le studio de développement français Nevrax, Ryzom poursuit, tant bien que mal, son petit bonhomme de chemin depuis sa sortie en septembre



Pour éviter les pertes de temps, un outil permet de créer directement un camp de bandits avec le feu qui convient au centre.



Physique, équipement, couleur des fringues... Vous pouvez changer le moindre détail des PNJ que vous implémentez dans votre map.





2004. Rappelons que ce MMO prend place dans un monde de science-fantasy où il est possible d'incarner une des quatre races proposées (Fyros, Matis, Zoraï et Tryker), chacune ayant ses propres caractéristiques et coutumes. Une fois votre avatar créé, vous voilà prêt à fouler les terres du monde d'Atys, une planète regorgeant de nombreux mystères. La progression s'effectue de manière assez classique en accomplissant des quêtes et en tuant des monstres. Tout ça dans le but de gagner les précieux points d'expérience qui augmenteront le niveau et la puissance de votre avatar. Même si le combat, la magie et l'artisanat sont omniprésents, la force de ce titre réside incontestablement dans son design et son univers original. On accroche ou pas, mais force est de constater que Nevrax a eu le courage de créer un monde bien à lui, loin des elfes et des nains qui parcourent en masse les autres titres du genre. Pour l'heure, l'actualité de Ryzom s'avère particulièrement riche. D'une part, grâce à la refonte totale des premières heures de jeu pour les nouveaux abonnés (voir encadré New Player Experience) et surtout avec l'arrivée imminente du Ryzom Ring, R' pour les intimes.

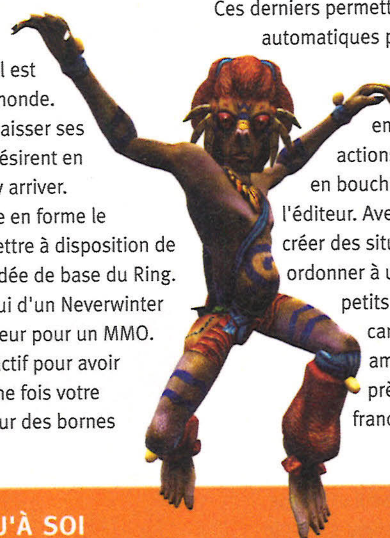
Le nombre de cartes proposées est relativement large, vous pouvez même choisir la saison... Malheureusement, seul le désert est actuellement dispo.

ENVIE DE CONTENU ? FAIS-LE TOI-MÊME

Ajouter du contenu dans un jeu massivement multijoueur est souvent un casse-tête pour les développeurs. Comment contenter le joueur occasionnel, celui qui passe dix heures par jour en jeu, le nouveau venu et celui qui est là depuis plusieurs mois, voire depuis des années ?
Bref, la tâche n'est pas aisée et il est impossible de satisfaire tout le monde. Pour Ryzom, Nevrax a choisi de laisser ses joueurs créer le contenu qu'ils désirent en leur offrant tous les outils pour y arriver. Imaginez-vous en train de mettre en forme le scénario de vos rêves pour le mettre à disposition de toute une communauté. Voilà l'idée de base du Ring. Si le concept est identique à celui d'un Neverwinter Night, c'est tout de même novateur pour un MMO. Évidemment, il faut un compte actif pour avoir accès à l'éditeur via Ryzom et une fois votre scénario créé, il est accessible sur des bornes situées en ville. À vous de limiter son accès à votre guilde, vos amis ou d'ouvrir votre création à tous. Mais avant d'envoyer les invitations, il va falloir mettre la main à la pâte.

JE FAIS CE QUE JE VEUX...

Une fois l'éditeur lancé, la première chose à sélectionner est la carte dans laquelle vous allez créer votre scénario. Il existe 200 maps, éparpillées sur cinq environnements que l'on retrouve dans le monde de Ryzom. Après un bref chargement, vous voilà dans le rôle de maître de jeu. Vous pouvez vous déplacer rapidement d'un endroit à l'autre et même vous téléporter où vous le désirez. Tout un panel d'outils est accessible d'un seul clic et permet de laisser libre cours à votre imaginaire. Placez des PNJ, des monstres, des éléments de décor, etc.
Mais le plus important réside dans les déclencheurs. Ces derniers permettent de réaliser des actions automatiques pour donner vie à votre histoire : obliger un PNJ à suivre un chemin type ou activer une emote à un moment précis. Ces actions basiques sont une simple mise en bouche lorsque l'on découvre l'éditeur. Avec de l'expérience, vous pourrez créer des situations plus complexes comme ordonner à un bandit d'aller prévenir ses petits camarades si un membre de son campement est tué ou encore amener une horde de créatures près des joueurs dès qu'ils franchissent un endroit particulier.



UN ESPACE RIEN QU'À SOI

Ryzom Ring sera une extension gratuite et créer votre scénario ne vous coûtera que du temps et de l'imagination. Par contre, si vous désirez aller plus loin et mettre en place votre map sur les serveurs de Nevrax, c'est possible pour 4,95 euros. Vous disposerez de votre propre univers permanent dans lequel vous serez le maître absolu. Bienvenue dans les Outlands. Par défaut, votre monde n'est plus accessible quand vous vous déconnectez du serveur. Nevrax prévoit même de créer des cartes en nombre limité et même des cartes uniques et de les mettre à disposition pour un coût plus important. En même temps, il faut bien que les brouzoufs commencent à rentrer dans les caisses.



Alors le méchant monstre, on va lui faire chercher de la bouffe près du village des bouseux, placé juste au sud...

NEW PLAYER EXPERIENCE

Dans le but d'amener de nouveaux joueurs à essayer Ryzom, Nevrax va mettre en ligne prochainement une mise à jour importante nommée NPE, New Player Experience. L'idée est de modifier complètement les premières heures de jeu afin de rendre l'univers d'Atys beaucoup plus immersif et facile d'accès pour un débutant. Parmi ces changements, les quatre îles de départ créées pour accueillir les joueurs de chaque race vont se regrouper en une seule île. Tous les novices apparaîtront dans le même camp et découvriront des écosystèmes différents : forêt, lac, jungle. Tout ça afin d'offrir un plus large panel de la richesse du monde d'Atys et de pousser les nouveaux venus à l'exploration. Côté quêtes, elles vont radicalement changer pour guider le joueur en lui expliquant ses compétences et les bases de la vie sur Atys ainsi que le comportement des créatures. Elles devraient également donner un aperçu du background de la planète et des quatre races. Si l'envie vous prend d'arpenter les terres d'Atys, dirigez-vous vers notre DVD, le client de Ryzom vous y attend.

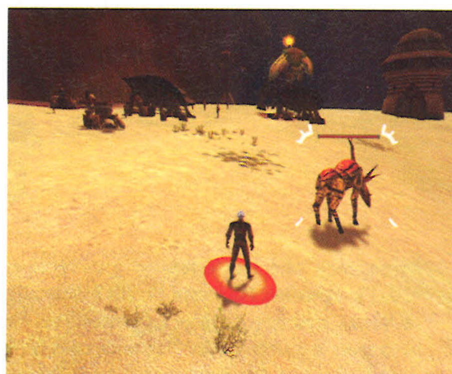
Bref, vous êtes libre de créer de nombreuses actions et mises en situation. À ce niveau, l'éditeur est plutôt bien pensé et permet de modifier l'apparence des PNJ ou de placer un objet de quête dans un coffre en quelques clics. Afin de faciliter encore plus les choses, un système de copier/coller a été implémenté, permettant de reproduire un élément du décor et même une série d'actions attribuées à un PNJ. Évidemment, il est nécessaire de naviguer un minimum dans les menus et de se creuser un peu la tête pour arriver à ses fins. Nevrax prévoit bien sûr la mise en place de tutoriaux permettant d'expliquer les commandes de base afin que les moins débrouillards puissent se lancer dans l'aventure.

... OU PRESQUE !

Si les possibilités proposées par Ryzom Ring sont nombreuses, il reste encore quelques points noirs comme le système de dialogue. Actuellement il n'est pas possible de créer une véritable conversation entre un PNJ et un joueur puisque le texte que l'on peut écrire pour une quête est fixe, aucun moyen d'ajouter des questions/réponses. Cela limite un peu l'immersion côté roleplay. Même si le maître de jeu peut prendre le contrôle d'un PNJ à n'importe quel moment afin d'écrire un dialogue en direct, il ne peut pas être partout à la fois. Surtout qu'actuellement un seul et unique joueur peut avoir le rôle de MJ. Toujours dans le registre des petits détails ennuyeux, il y a les points d'entrée qui indiquent l'endroit où les joueurs débarquent dans le jeu. Ils sont positionnés à des emplacements précis et il est impossible de les bouger. À vous d'organiser votre scénario autour de ça. Nevrax est conscient des limitations de son éditeur et compte bien l'améliorer au fil des semaines pour le rendre plus souple, jusqu'à un certain point. Les joueurs n'auront jamais le pouvoir de faire tout et n'importe quoi avec le Ring afin d'éviter de l'exploiter pour de mauvaises choses. Ne me dites pas que vous n'aviez pas pensé à powerleveler vos potes en créant une zone avec des monstres de niveau 1, bourrés de points d'expérience ? De toute façon, c'est impossible puisque les caractérisques des créatures (expérience, puissance, compétence) ne peuvent être changées, seul leur niveau est ajustable. En ce qui concerne les objets créés avec le Ring, ils sont automatiquement effacés de votre inventaire lorsque vous retournez sur le serveur live de Ryzom. Par contre, rien n'empêche un maître de jeu de vous attribuer en récompense de quête un objet qu'il possède dans son inventaire et qu'il a obtenu normalement dans Ryzom. Dans ce cas, vous garderez ce précieux cadeau même après avoir quitté le scénario. Évidemment, il est un peu tôt pour savoir tout ce que les joueurs pourront tirer et/ou exploiter de cet éditeur avant qu'il soit mis en place. La sortie du Ring est d'ailleurs prévue pour juin, il ne vous reste que peu de temps pour préparer vos premiers scénarios avant de les mettre en forme.

CYD




Vous pouvez tester votre map à n'importe quel moment afin d'admirer et de corriger les différents scripts que vous avez mis en place.



Everquest 2

LA CHASSE AU NEDD EST OUVERTE SUR NORRATH

J'AVAIS PLACÉ DE GRANDS ESPOIRS EN EVERQUEST 2 À SA SORTIE. ET PUIS... RIEN. CE N'ÉTAIT PAS MAUVAIS, MAIS IL MANQUAIT CE JE-NE-SAIS-QUOI, LA PETITE MAGIE QUI FAIT QU'ON SCOTCHE. LES MOIS ONT PASSÉ SANS QUE J'AIE ENVIE DE M'Y REMETTRE. ET PUIS LES SERVEURS PVP SONT ARRIVÉS POUR ME REDONNER LA FLAMME.



Déluge d'effets de rigueur dans EQ2, mais pas trop le temps d'apprécier, en PvP, il faut réagir vite.

Ce qui m'avait spécialement rebuté à la sortie d'Everquest 2, c'était son esprit « pourquoi faire simple quand... ». Mais SOE annonce y avoir remédié et a, de surcroît, implanté du vrai PvP. Je me suis donc décidé à lui redonner une chance. Première bonne impression, tout est effectivement plus clair. Plus besoin d'attendre le niveau vingt pour avoir le personnage voulu, on attaque directement avec la classe souhaitée. Histoire d'être pour une fois du côté des chacals, j'ai opté pour un petit assassin ratonga en me promettant de défoncer en traître



Il n'est pas mignon mon ratounet ? Pardon, mon ratonga.

systématiquement tous ces nazes de mages. Un traumatisme de WoW sûrement. Gros moteur oblige, je me lance dans une quête personnelle : trouver les bons réglages pour profiter de graphismes dignes de ce nom sans subir de saccades tous les deux pas. Malheureusement avec ma Radeon 9700, le beau passe vite à la trappe, sinon c'est quasi injouable. Dommage.

LEVELER EN TRUCIDANT

Après avoir pris mon temps, histoire d'arriver costaud et riche là où ça tape, j'aborde ma zone PvP, le cimetière, vers le niveau douze. Mode furtif enclenché, ça ne rigole plus. Mais faute de petits gars de Queynos à manger, je continue mes quêtes jusqu'à ... un léger moment d'absence. En trois secondes, un fourbe surgit de nulle part pour m'infliger une belle correction. O.K., je me retenais, mais maintenant c'est la guerre ! Sauf que, pour le coup, j'y ai laissé des plumes puisque la mort entraîne la perte d'un objet situé dans un de vos sacs de manière aléatoire et déleste systématiquement votre bourse de la moitié de votre argent. Autant vous dire qu'il ne faut pas oublier de passer à la banque pour y déposer ses économies avant de se lancer dans une zone PvP. Les combats sont techniques, du moins assez pour qu'un gros noob comme moi n'ait aucune chance. Il y a



Ils se cachent derrière le rhino, mais je vais me les faire ! Ou pas, d'ailleurs.

quelques frustrations au niveau de l'équilibrage, notamment sur la différence de niveaux. C'est en sifflotant qu'un paladin 19 a décimé mon groupe de level15. Lui, il s'est gavé, non seulement de nos thunes, mais aussi d'XP ! Eh oui, vous pouvez très bien gagner un niveau en tuant un autre joueur. Dans ce cas, vous vous retrouvez avec le plein de vie et de mana. Forcément, ça surprend, et je peux vous assurer que ça n'amuse pas celui qui comptait vous faire la peau en attendant la fin de votre combat difficile. Pour l'instant, je n'ai pas vu de vraies batailles organisées, mais plutôt des expéditions de chasse à l'homme. D'ailleurs si EQ2 était déjà orienté groupe en PvE, il est quasiment suicidaire de s'aventurer seul en zone PvP. Par contre, et c'est la bonne nouvelle, j'écris cet article avec une grosse envie de relancer le jeu. La magie serait-elle enfin en marche ?

NEDD



ON N'A PAS FINI DE VOUS EN PARLER

SOE continue d'alterner petits packs et extensions. Le planning des prochains mois vient d'être annoncé. L'adventure pack The Fallen Dynasty devrait être dispo au début de l'été et proposer, entre autres, sept zones toutes neuves autour de la cité engloutie de Tanaan. Le gros morceau est prévu pour la rentrée avec l'arrivée du troisième add-on, Echoes of Faydwer. Au programme : un continent forestier empreint de mythes elfes et une nouvelle race ailée, les Fae. Un système de croyances permettra de choisir son dieu. Et puis, bien sûr, il y a la longue liste habituelle d'objets, monstres et quêtes.



« Multi-GPU », on aurait dû s'en douter...

Un chauffage d'appoint pour l'été



La 7950 GX vue par MSI : 22 centimètres de bonheur...

La course à la puissance dans le monde des cartes graphiques nous a donné droit à quelques technologies assez... particulières. nVidia avait tiré le premier avec le SLI, un revival d'une invention de 3DFX (qu'il a rachetée, suivez un peu !) servant à partager le rendu 3D sur deux cartes graphiques. En espérant que cela aille deux fois plus vite. Après un démarrage un peu long et des pilotes pas toujours très coopératifs avec les derniers jeux du moment, les choses se sont bien améliorées et quoi que l'on pense de l'idée de mettre deux cartes graphiques dans son PC, les résultats sont là. ATI se devait de contrer, guerre marketing oblige, avec une technologie du même type, baptisée CrossFire. Il faut croire que ce n'était pas assez puisque nVidia en remet une couche avec le QuadSLI. Comme son nom l'indique, il s'agit de partager le rendu entre quatre cartes pour obtenir des performances toujours plus hautes. Joie. Physiquement, nous avons droit à deux cartes graphiques « doubles » qui regroupent chacune deux GPU. Après que cette technologie a été annoncée au moment de la sortie des X1900 avec des GeForce 7800, les premières machines commencent à arriver avec des 7900. Ça, c'est encore une fois pour la théorie puisque si l'on met de côté quelques sourds riches qui se seront procuré les premiers modèles, il faudra attendre les 7950 pour parler de véritable commercialisation, (des cartes plus petites et qui auront l'avantage d'être reconnues par le système comme une seule). Côté performances, le Quad SLI souffre des mêmes problèmes que le SLI à ses débuts, à savoir que les gains sont très variables selon les jeux. Si l'on excepte Doom III et F.E.A.R. qui profitent grandement de cette surpuissance, les autres titres n'arrivent pas à tirer grand-chose de cette débauche de watts. La faute aux profils applicatifs, une série de préréglages qui sont censés optimiser le rendu selon les jeux. Nos confrères qui ont eu le courage de tester les quatre bêtes n'auront pas réussi à les modifier de manière satisfaisante (la « magie » du SLI ne se limite pas aux profils...). nVidia en profite tout de même pour améliorer son antialiasing avec des modes encore plus élevés (Quad SLI AA 32x). Là encore, ce n'est pas parfait puisque les GeForce 7 ne peuvent pas modifier la position des « échantillons » utilisés pour lisser l'image. Très joli sur une plaquette marketing, le Quad SLi ne dispose pas pour l'instant de pilotes suffisamment au point pour pouvoir s'exprimer. L'histoire se répète en quelque sorte...

Edito

Les secondes s'égrènent et l'heure fatidique approche ! Pendant que certains attendent impatiemment des déferlantes de ballons ronds sur les terres teutonnes, les aficionados du matos n'en ont que pour les nouvelles plates-formes d'AMD et d'Intel ! De la nouveauté dans le monde des processeurs, il faut dire que cela faisait un moment qu'on n'y avait pas eu droit. Vite, vivement le mois prochain...

Par C_Wiz

Concurrence, mon amour

Après le lancement à des prix particulièrement attractifs des GeForce 7900 de nVidia, ATI se devait de réagir et de réaligner ses X1800. C'est chose faite puisque l'on peut trouver désormais des X1800 GTO pour 199 euros et des X1800 XL pour 269. Et afin de contrer un peu mieux la 7900 GT qui offre un très bon rapport qualité/prix (sa disponibilité est toujours tendue au moment où j'écris ces lignes), nous avons droit à une nouvelle carte, la X1900 GT. Elle reprend les grandes lignes des X1900 avec des fréquences honorables : 575 MHz pour le GPU et 600 pour la Ram. La différence se situe dans le nombre d'unités de calcul de shaders puisque l'on passe de 48 à 36. Côté performances, on devrait être selon les jeux aux alentours d'une X1800 XT, parfois devant, parfois derrière, en fonction de la charge. Annoncée à un prix de 299 euros, elle devrait s'en tirer particulièrement bien dans des titres comme Tomb Raider ou Oblivion, chose que nous ne manquerons pas de vérifier dans le prochain numéro.





Les mauvaises langues disent que ce rachat permet surtout à ATI de se rapprocher de Nokia...

On achève bien les chevaux

Après avoir fait rire la planète entière avec leurs annonces de cartes graphiques qui allaient rendre obsolète tout ce qui se faisait, les Bitboys sont enfin morts ! C'est qu'avec leur passif, les Finlandais blagueurs avaient perdu toute crédibilité – ce n'est pas leur « accélération vectorielle » qui pouvait les relancer dans la course. Il fallait donc les achever, et c'est ATI qui s'y colle puisqu'il a racheté la société Bitboys Oy. Un acte de charité qui mettra fin à une décennie de vannes vaseuses. Ha, on me dit dans l'oreillette que c'est un rachat tout à fait sérieux et qu'ATI était intéressé par certaines des technologies des Bitboys. C'est du coup beaucoup moins sexy. Dis, Monsieur ATI, c'est une blague, hein ? Ou alors, c'est une manœuvre sournoise pour qu'on arrête de se moquer du Catalyst Control Center...

HyperTransport™ CONSORTIUM

Le bus, c'est top !

Ne croyez surtout pas que je veuille vous pousser à prendre les transports en commun. C'est qu'il faudrait que je sois particulièrement de mauvaise foi pour vous inciter à préserver l'environnement alors que je vous présente, mois après mois, des machines qui consomment plus qu'un four à micro-ondes. Non, mon amour pour les transports en commun se limite au monde de l'informatique et c'est de l'HyperTransport dont il est question aujourd'hui. Développé entre autres par AMD, ce bus permet de relier à grande vitesse divers composants de nos cartes mère. Le petit Américain s'en sert pour interfacer son processeur avec le chipset de la machine et on le retrouve même dans la Xbox pour connecter ses deux puces (la console de Microsoft utilisant un nForce de nVidia). Une nouvelle révision de ce bus arrive avec une vitesse maximale annoncée de 2.6 GHz (on tourne entre 800 MHz et 1 GHz dans les implémentations actuelles) qui va permettre de doubler largement la bande passante et donc les données transmises. Comme quoi les couloirs de bus, dans l'informatique, ça marche...

Des chiffres et des lettres

Vous en voulez ? Je vais vous en donner, mais ne croyez pas que j'aie envie de transformer l'antre du matos en colonne de l'économie. Les seules performances qui m'intéressent se comptent en MHz ou en images par seconde. Les données capitalistes permettent cependant de mieux comprendre le fossé qui sépare les acteurs du monde de l'informatique comme Intel et AMD. Si, pour les joueurs, le choix est évident (enfin jusqu'au mois prochain...), les financiers ne l'entendent pas de la même oreille. Voyez-vous, les petits gars d'Intel ont fait un mauvais trimestre, seulement 9 milliards de chiffre d'affaires pour 1.3 milliard de bénéfices. AMD fait presque les mêmes chiffres, sauf que c'est leur chiffre d'affaires qui atteint 1.3 milliard (pour 300 millions de bénéfices). David contre Goliath, vous connaissez la rengaine...





Des gigas à foison

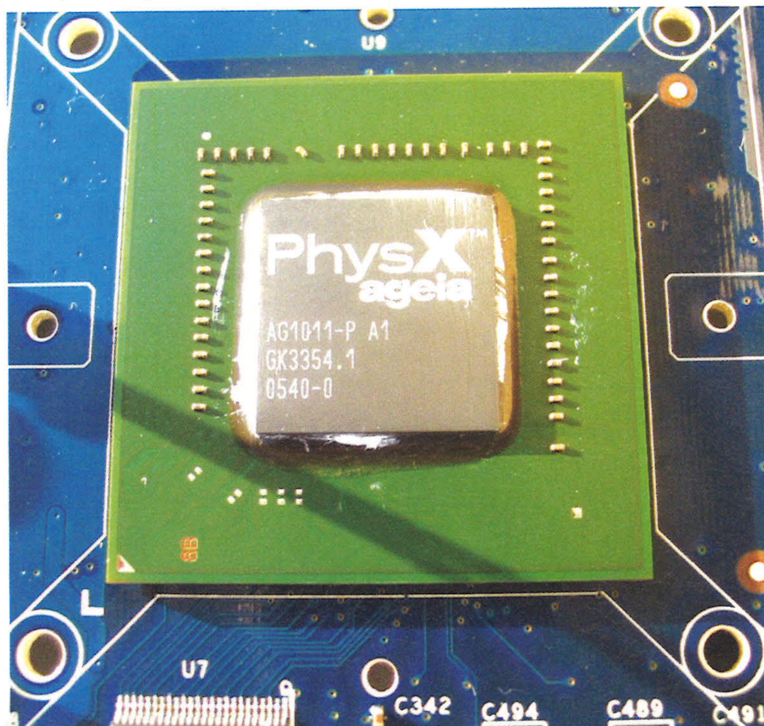


La version SCSI propose un taux de transfert maximal record : 125 Mo par seconde !

Ça y est, le premier disque utilisant la technologie de stockage perpendiculaire est enfin disponible. On le doit à Seagate qui propose un modèle Cheetah en SCSI (à croire que cela se vend encore). Le tout tourne à 15 000 tours par minute et sera inabordable pour le commun des mortels. Réjouissez-vous tout de même, puisque Seagate nous propose aussi ses Barracuda 7200.10 en Serial ATA. Nous avons droit en prime à des tailles record avec un modèle qui culmine à 750 Go ! Rappelons que l'enregistrement perpendiculaire tient son nom de la manière dont sont stockées les données sur les plateaux : elles ne sont plus alignées sur la surface du plateau du disque, mais dans la largeur, comme si elles étaient tournées à 90°. Résultat, on augmente les débits, Seagate annonce même un taux de transfert en pointe de 78 Mo par seconde. Ces nouvelles bêtes de course seront disponibles dans le courant de l'été.

Bill fait le ménage ?

Il était pourtant si jeune...



Si vous avez lu notre dossier sur le PhysX dans le numéro précédent, il ne vous aura pas échappé que cette « chose » censée rendre nos jeux plus interactifs ne nous a pas véritablement convaincus. Je pourrais vous parler de son utilité dans GRAW ou Bet on Soldier, mais c'est qu'à part faire ramer ces titres sans rajouter d'interactivité, je manquerais de choses à vous raconter. Alors on va plutôt papoter d'avenir. Il ne faut pas le nier, inclure de la physique « avancée » dans les jeux peut les rendre plus intéressants, particulièrement dans les titres à la première personne. Jusqu'ici, les développeurs étaient obligés de se tourner vers des fournisseurs tiers, dits de « middleware », pour utiliser leurs bibliothèques. Avec des noms comme Ageia ou Havok. Conscient de l'intérêt généré par ces solutions, Microsoft a décidé de bouger un petit doigt : un « Direct Physics » pourrait faire son apparition dans une prochaine version de DirectX. Et si nous en croyons nos sources occultes, elle ferait la « part belle » aux processeurs multi-core. Oui, ça sent un peu le sapin pour le PPU et même si ce Direct Physics n'est pour l'instant qu'un beau projet, j'entends déjà des masses de développeurs remercier Microsoft d'avoir pris les choses en main. Et de mettre tout le monde d'accord. Les monopoles ont parfois de bons côtés...





Intel aime les vrais pros



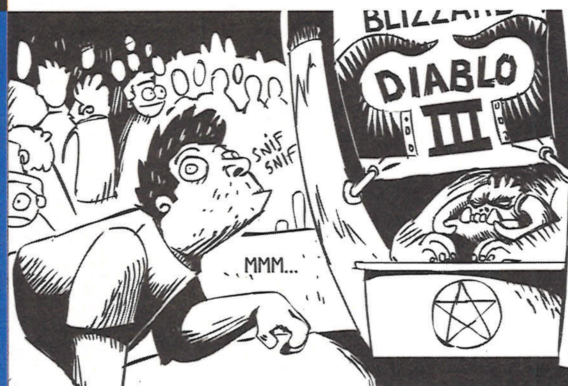
Qu'il est loin le temps où les fabricants de processeurs se désintéressaient totalement des joueurs. Il faut se faire une raison, si l'on excepte le jeu, il y a peu d'activités qui requièrent que l'on change de CPU, ne serait-ce que tous les deux ans. Une tendance qu'avait bien saisie AMD avec ses Athlon 64 et qu'Intel commence à intégrer pour ses futurs bêbêtes : les Conroe. Ne croyez pas que je me plaigne de ce revirement de situation, c'est bon d'avoir l'impression d'être aimé (soyons francs, ils en veulent surtout à nos euros), c'est plutôt du côté des pros que l'on rechigne à mettre à jour ces machines. Intel décide donc de s'occuper de ses autres clients en leur proposant une « plate-forme », le vPro. À l'image du très rigolo VIIV, il s'agit d'apposer un beau logo sur des PC équipés de bout en bout de puces Intel. Processeur, chipset et même accélérateur graphique intégré. Vous l'aurez deviné, ce n'est pas exactement pour nous. À quand une plate-forme pour les vrais joueurs ? Non, pitié, pas de JiiJ... Trouvez un vrai nom, pour une fois.



Pour nos tests, AMD nous a fourni son tout nouveau haut de gamme, le FX-62 qui s'affiche à près de 1200 euros...

AMD Athlon FX-62

AMD et l'AM2 : objectif DDR2



Après plus d'une année de résistance, AMD abdique et adopte enfin la mémoire DDR2. Celle qui partage la vie des Pentium D avec un succès très relatif arrivera-t-elle à trouver bonheur et harmonie dans les bras des Athlon 64 ? Suspense...

C_Wiz

Config de test

- Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
- Processeur AMD Athlon FX-60 (2.6 GHz)
- 1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
- Carte mère Asus M2N32-SLI Deluxe (nForce 5)
- Processeur AMD Athlon FX-62 (2.8 GHz)
- 1 Go de RAM DDR2 800 (2x512 Mo)
- Carte graphique nVidia GeForce 7800 GT
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- Drivers nVidia 81.98

Juin 2004, AMD introduisait un nouveau socket pour ses processeurs. On nous annonçait fièrement qu'il était fait pour durer et qu'il serait même capable d'accueillir, le moment venu, des doubles cœurs. Mieux, une carte mère achetée à l'époque serait apte à faire tourner ces puces ! Le genre de promesses que l'on pouvait prendre pour de la science-fiction. Et pourtant, AMD a réussi son pari, offrir une plate-forme stable pendant près de deux ans. On ne comptera pas les générations (incompatibles) de chipsets qui ont défilé chez Intel dans cette période. Ma charité me perdra...

La mémoire qui rame Une des particularités de l'Athlon 64 tient à sa gestion particulière de la mémoire. Jusque-là, la Ram était gérée par le northbridge, la moitié haute du chipset de votre carte mère. Pour pouvoir récupérer des données, le processeur devait donc envoyer ses requêtes au chipset qui les rapatriait pour lui. AMD a osé intégrer un contrôleur DDR directement à l'intérieur de ses CPU. En supprimant les intermédiaires, ces puces sont capables de limiter fortement la latence (le temps qui s'écoule entre une demande et la réception effective). Résultat, AMD a poussé la mémoire DDR (à 400 MHz) dans ses derniers retranchements et les petits gars ne semblaient pas pressés de passer à la DDR2. Il faut dire que l'expérience d'Intel n'était pas des plus heureuses : on s'est rapidement aperçu que cette mémoire avait du mal à concurrencer sa petite sœur.

Une histoire de chiffres À qui la faute ? À la latence, encore une fois. La DDR2 est en réalité une évolution de la DDR. Elle garde les grandes lignes de sa petite sœur, à savoir la capacité à transférer deux informations par cycle d'horloge. Dès lors, quand on parle de DDR à 400 MHz, elle est en réalité cadencée à « seulement » 200 MHz. Le but de la DDR2 était simple, permettre de monter beaucoup plus haut en fréquence. C'est le nerf de la guerre, lorsqu'on l'augmente, on améliore la bande passante, c'est-à-dire la quantité de données que l'on peut transporter par seconde. Pour atteindre ce but, la DDR2 est obligée de faire des concessions. Et là, il n'y a pas de miracle, on doit accroître la latence pour pouvoir espérer hisser un peu plus haut les fréquences. On pourrait faire un parallèle avec les Pentium 4 : à vitesse égale, ils vont moins vite qu'un processeur concurrent, mais le but était de les cadencer beaucoup plus haut. C'est un peu plus complexe que cela en réalité, mais l'idée est là. De la même manière, la DDR2 se fait distancer à fréquence identique à cause de ses latences qui sont doublées. Problématique. D'autant plus que, même lorsque l'on monte en fréquence, on a du mal à compenser ces timings beaucoup trop importants. Vous commencez à saisir le problème : AMD misant tout sur les latences, sa recette magique du contrôleur intégré prendra-t-elle avec la DDR2 ?

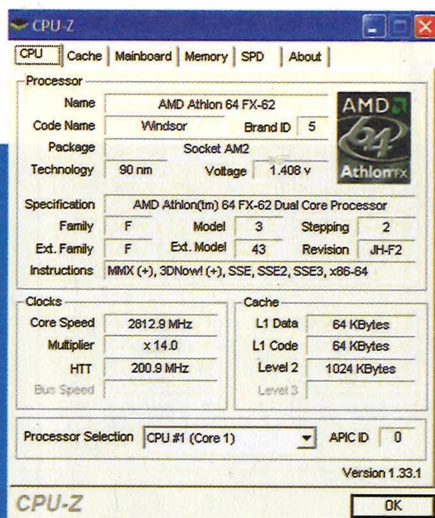
Hep, Hep, Hep

Parmi les nouveautés gérées par le nForce 5, il y en a une qui risque de faire jaser. Elle est baptisée EPP (Enhanced Performance Profiles).Il s'agit de stocker au sein de la barrette-mémoire une série de paramètres pour laquelle elle a été certifiée. Certains d'entre vous se disent peut-être que l'on réinvente la roue, c'est après tout le principe du « SPD ». C'est ainsi qu'en mode automatique, votre carte mère est capable de détecter les réglages de votre mémoire pour s'y adapter au mieux. L'EPP consiste à gérer un plus grand nombre de paramètres tout en autorisant de multiples profils. Selon nos premières informations, ces données pourraient dépasser le simple cadre de la mémoire et changer, par exemple, la fréquence du bus système. Une « nouveauté » créée par nVidia et Corsair et que l'on ne retrouverait que sur leurs barrettes haut de gamme, les XMS. Selon nVidia qui veut faire de l'EPP un standard ouvert, d'autres constructeurs auraient exprimé leur intérêt dans la technologie, Kingston en tête. Reste à voir la réaction du JEDEC, le comité de standardisation des mémoires qui n'aime généralement pas trop que l'on broute sur ses plates-bandes...



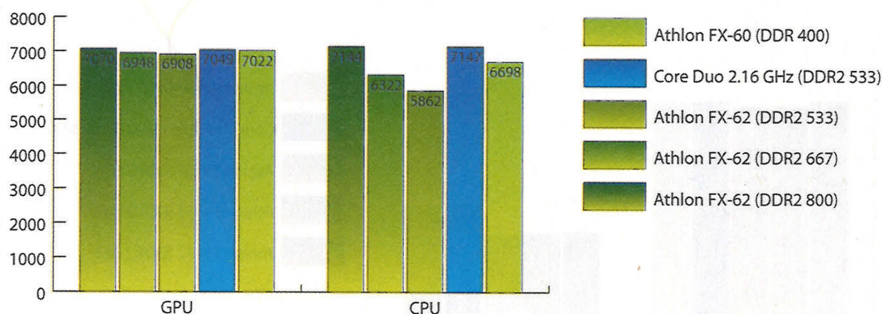
Les XMS2 1066 MHz de Corsair ont fonctionné sans problème à 800 MHz en CAS 4.

C'est au niveau des étages d'alimentation que l'on voit le plus de nouveautés sur les X1900.

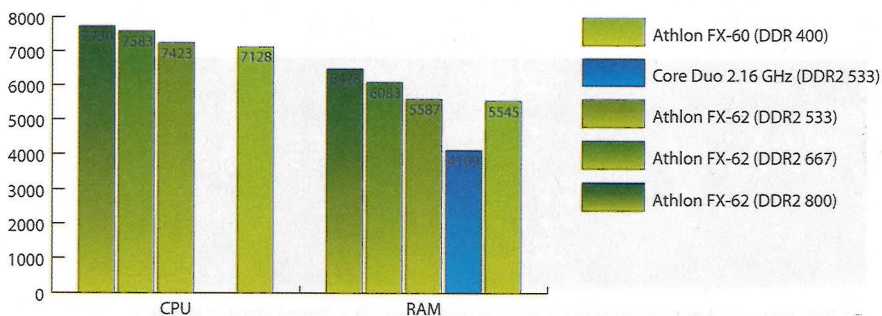




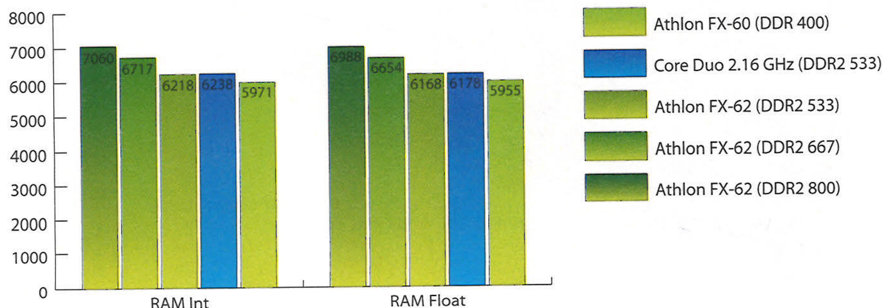
AMDeux AMD s'est dit qu'il ne pouvait plus attendre : il faut abandonner la DDR pour passer à la version 2. Au-delà d'un gain de performances, c'est aussi une remise à niveau pour le marketing : le non initié pense - à juste titre - que la DDR2 est deux fois plus rapide que la première. Reste que pour changer de mémoire, il fallait modifier le contrôleur Ram présent à l'intérieur du processeur. Pour éviter toute confusion, AMD propose donc une nouvelle série de CPU utilisant un nouveau socket. Anciennement baptisé M2, il doit désormais s'appeler AM2, certainement une grande idée du service marketing qui y voit un jeu de mots laid. Allez, ça reste moins ridicule que le Core 2 Duo (le nom commercial du Conroe avec lequel je vous rebats les oreilles depuis plus de trois mois). Physiquement, il est très proche du socket 939 puisqu'ils n'ont ajouté qu'une seule broche. Il vous faudra donc vous équiper d'une nouvelle carte mère supportant la mémoire DDR2. C'est l'occasion de voir arriver des révisions des chipsets que l'on connaît déjà, nVidia en profite pour présenter son nForce 5. Il y aura beaucoup à dire sur ce chipset, nous reviendrons donc en détail sur celui-ci dès le mois prochain, lorsque nous disposerons de tous les pilotes et utilitaires adéquats. Pour vous faire patienter, je vous donne déjà les grandes lignes : deux ports PCI Express fonctionnant à pleine vitesse, la gestion de 6 disques Serial ATA (avec la possibilité de gérer deux RAID 5 en simultané) du double réseau gigabit (avec load



Scores 3D Mark 2005 - Résolution par défaut (1024 par 768)



Scores PC Mark 2004

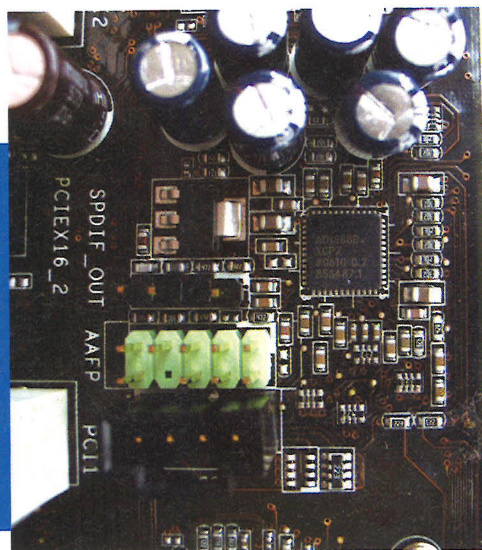


SiSoft Sandra : Bande passante mémoire

balancing) ou encore dix ports USB. Le firewall du nForce 4 disparaît, remplacé en quelque sorte par un système de qualité de service (QoS) baptisé First Packet. Au rang des très mauvaises idées, on trouve le « link boost ». Les fidèles lecteurs se souviendront peut-être du fameux PEG Link Mode des nForce 4 d'Asus qui effectuait un overclocking automatique du port PCI Express. Un bon moyen pour le constructeur taiwanais de s'assurer la première place dans les benchs. Nous avons droit ici à la même chose... uniquement pour les GeForce 7900... No comment.

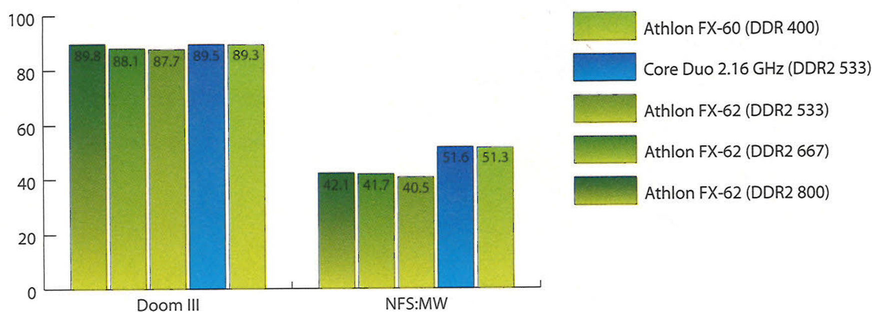
Drôle De Ram 2

Alors, quid des performances ? À quelques semaines de l'arrivée des Core 2 Duo, AMD avait l'occasion d'accroître un peu plus son avance sur son concurrent. Malheureusement, les résultats ne vont pas réellement dans ce sens : si l'on excepte les tests théoriques comme Sandra (qui mesurent surtout la bande passante mémoire maximale et non un réel usage applicatif), notre FX-62 accompagné de DDR2-800 se retrouve très proche des performances d'un Athlon FX-60 utilisant de la DDR-400. Le fossé attendu n'est pas creusé et l'on voit même des scores inférieurs sous Need For Speed : Most Wanted. Des écarts certes infimes, mais qui ne dressent pas un tableau idyllique pour le petit Américain. Une situation similaire à celle connue par Intel il y a un an de cela : la DDR2 n'apporte en pratique que peu de gains, et, ce, malgré la bande passante théorique doublée. D'autant plus dommage que cette mémoire coûte actuellement deux fois plus cher (180 euros le giga) que de la PC3200 traditionnelle. Très adapté à la DDR, le contrôleur mémoire intégré d'AMD perd une partie de son intérêt avec des latences qui partent en flèche et que l'on peut camoufler aussi facilement avec un chipset. On comprend donc un peu mieux les réserves du petit vert qui aura reculé autant que possible ce passage fatidique. L'Américain avait besoin de consolider ses performances avant l'arrivée des Core 2 Duo. L'arrivée de la DDR2 nous semble malheureusement insuffisante en l'état. L'été risque d'être compliqué pour AMD...

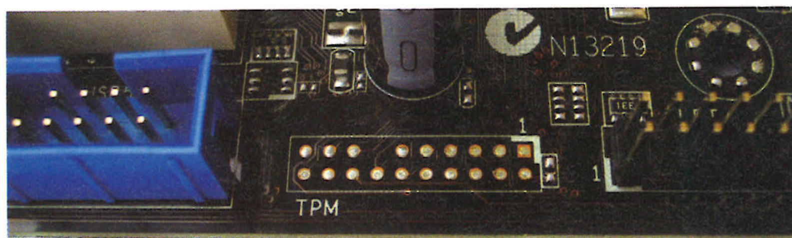


Le nForce 5 accueille des puces HD Audio comme cette AD1988B, gérant à la fois le Dolby Digital Live et le DTS Connect.



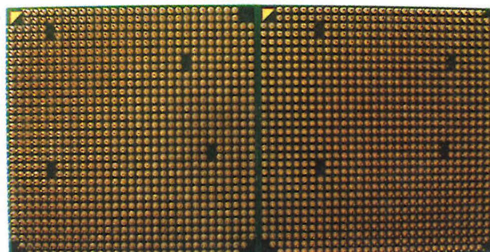


Jeux en 1600 par 1200



Les trois lettres qui font peur, les nForce 5 sont compatibles avec le « Trusted Platform Module », cette puce censée protéger le contenu crypté...

Petit truc pour reconnaître les Socket AM2 des 939, le premier ne dispose que d'un coin carré.



Faites votre devis sur
www.microconcept.com
& www.compucity.fr

Compu city — Micro concept

PC Multimedia

Un prix incroyable ... ça va se savoir vite !

Spécialement prévu pour la bureautique et toutes les applications quotidiennes, cette offre premier prix dispose de 80 Go et d'un graveur pour stocker vos données. Côté calcul, un AMD Sempron 2800 (Socket 754) et 256 Mo extensibles. La carte mère K8MM-3 de chez MSI se charge de gérer le tout avec la vidéo intégrée et offre également un port AGP pour vos extensions vers le jeu. Son 5.1, IDE, Serial ATA, Raid, Réseau RJ45 et USB 2.0



219,90€



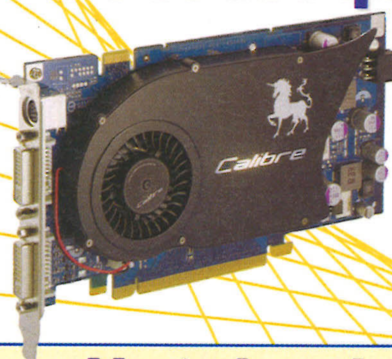
USB AMD

Montage non-compris

En option Ecran TFT 17" multimedia + 189,00 €

GeForce 7900 GT Calibre 512 Mo PCI-Express Overcloquée





512 Mo GDDR3 à 1400 MHz en 256 bits
Ramdac 400 MHz, Dual DVI-i et une résolution HDTV jusqu'à 1920x1080

419,99€

Antichoc, résistante à l'eau et vos données protégées par mot de passe... Tout pour plaire !

Clé USB 2.0 Corsair

Bénéficiant de tout le savoir-faire de ce constructeur prestigieux, ces clés performantes et fiables vous offriront des taux de transfert élevés aussi bien en écriture qu'en lecture





- 512 Mo ... 24,99€
- 1 Go .... 36,99€
- 2 Go .... 62,99€
- 4 Go ..... 119,99€



CORSAIR™

Notebook Promo ! ! !



Quantité limitée...

Idéal pour la bureautique et le travailleur nomade, il est proposé avec 40 Go et un graveur DVD. Equipé WIFI, il vous suivra partout

http://web.microconcept.com/9085

599,00€

Kit upgrade AMD 3100

AMD

Carte mère MSI K8MM avec VGA intégrée
+ AMD Sempron 64 3100 et ventilateur
+ Mémoire 512 Mo DDR

178,90€

A l'aise en multimédia, il est doté de 2 ports Serial ATA dont la fonction Raid. Son 5.1, vidéo + AGP, RJ45 et bien entendu USB 2.0

Ouvrir votre magasin Compucity c'est possible
http://franchise.compucity.fr

top HARD

Ça y est, je le sens : il va être temps de dépenser cet argent patiemment collecté. Le maillet à la main, vous regardez avidement ce petit cochon qui vous sert de tirelire avec l'envie d'en faire du saucisson. Alors halte ! Laissez tranquille ce pauvre animal et continuez à l'engraisser : ce n'est pas encore le moment d'acheter. Vu l'imminence des sorties des nouvelles plates-formes d'AMD et d'Intel, il serait dommage de craquer si près du but...

C_WIZ

Le processeur

Quelques baisses de-ci de-là sur les Pentium 4 et les Athlon 64. Ça vous rappelle quelque chose ? Oui, comme souvent ces baisses annoncent l'arrivée des nouvelles gammes. Et si jamais vous avez loupé ce message subtil que je tente de faire passer depuis des mois, il y a du lourd au portillon. Les Conroe chez Intel et un nouveau socket du côté d'AMD, autant de raisons pour attendre. D'une, pour profiter pour les plus riches des dernières plates-formes et pour les autres, d'avoir droit aux déstockages qui seront violents. Il y aura des affaires à faire, alors pour la dernière fois : patience.

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz/socket 939), 130 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/socket 939) 170 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/socket 939), 270 euros TTC environ, ou Intel P4 641 GHz (3,2 GHz/socket 775), 240 euros TTC environ.

Le moniteur

La vie n'est pas carrée. Elle est large, un peu comme votre champ de vision. Pour vous en convaincre, étendez vos bras en hauteur et en largeur et regardez jusqu'où vous pouvez discerner vos doigts bouger. C'est large, très large et cela ne correspond pas aux moniteurs 4/3 qu'on nous vend depuis si longtemps. À l'image des télévisions, la mode est au 16/10e. C'est un peu moins large qu'un téléviseur, surtout pour rester « compatible » avec nos applications et nos habitudes. Mais nul doute, c'est l'avenir. Cette affreuse résolution en 1280 par 1024 vit ses derniers instants. On ne s'en plaindra pas.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

La carte mère

Sachant que les prochaines plates-formes nécessiteront de nouvelles cartes mère (nouveau chipset chez Intel et nouveau socket chez AMD), il est urgent de ne rien dépenser. Ne craquez pas pour une carte mère en socket 775 en croyant qu'elle sera compatible avec les prochaines puces, ça ne sera pas le cas. Alors si jamais votre carte lâche, n'investissez pas trop et contentez-vous de produits simples comme l'ASrock 939Dual.

Config 1 : ASrock 939Dual-SATA2 (ULi M1695/socket 939), environ 70 euros TTC.
Config 2 : ASUS A8R-MVP (RS482, M1575/socket 939), environ 120 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/socket 939), environ 180 euros TTC.

La carte son

Aucun importateur courageux en France ? La fantastique X-Plosion n'est toujours pas disponible dans nos prairies. D'autant plus énervant qu'on la trouve sans problème chez nos voisins grands bretons et germaniques. De l'encodage Dolby Digital et DTS en temps réel dans les jeux, il y a pourtant de quoi faire frétiller nos tympans ! Si vous souhaitez profiter de ces fonctionnalités alléchantes, il vous faudra conjuguer une mise en pratique de notre belle Union européenne avec ces cours de langues vivantes que vous avez subis au collège...

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

Incroyable, la dernière version de Windows Vista est presque utilisable. Par cela, j'entends qu'on peut enfin copier des fichiers sans que tout se bloque. Non, les fenêtres « accélérées » sont toujours aussi pénibles et Microsoft ferait bien d'utiliser l'antialiasing lorsqu'il tente de les redimensionner à la volée. À six mois de sa sortie supposée, le moins que l'on puisse dire est que les sbires de Billou vont devoir enchaîner les heures supplémentaires. Sinon, nous ne verrons pas Vista débarquer avant 2008...

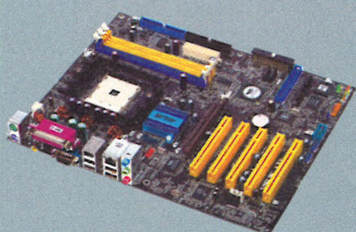
- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/socket 939) : environ 320 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Depuis le temps que je vous rabâche que ne pas posséder de lecteur de DVD devrait être passible d'une amende, il faut vous mettre devant le fait accompli. Fini l'édition CD de Joystick, il y a désormais des DVD pour tout le monde. Un bonheur qui s'étale sur 9 Go, c'est tellement beau.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



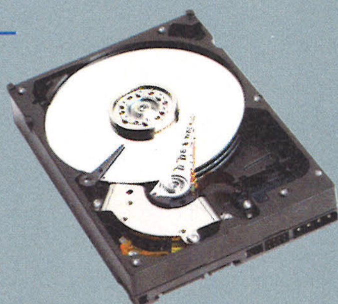


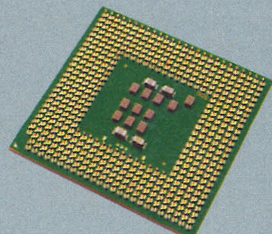
Le disque dur

Le Serial ATA II est maintenant la norme pour les disques durs, dommage que cela ne veuille pas dire grand-chose. Si l'on se réfère au comité de standardisation du Serial ATA, ce qu'on nous fait passer pour du SATA II n'est que l'adaptation d'une ou plusieurs des spécifications additionnelles proposées. Elles sont optionnelles et aucune d'entre elles ne mérite la dénomination « II ». On trouve en vrac le NCQ (assez généralisé), de nouveaux câbles qui se clipsent (largement absents) ou encore la vitesse du bus capable de gérer 300 Mo/s par canal... et donc par disque. Lisez bien les spécifications, il n'y a que le NCQ qui soit indispensable.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.





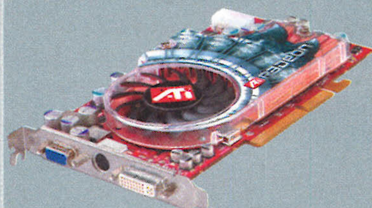


La Ram

La situation de la Ram est tellement stagnante que je pourrais me contenter d'un simple copier-coller du mois dernier. Le cours de la DDR n'a pas évolué, il faut compter dans les 90 euros pour se payer un giga de DDR de marque. Type Corsair/Kingston Value. Ce qui est par contre préoccupant, c'est le manque d'évolution de la DDR2 cadencée à 800 MHz. Celle qui fera tourner les plates-formes d'Intel et d'AMD. Le giga se négocie aux alentours de 180 euros. Et ça n'a pas baissé d'un poil depuis le mois dernier. Il ne reste plus qu'un mois alors faites-moi chuter ces prix !

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 1 Go), environ 180 euros TTC.



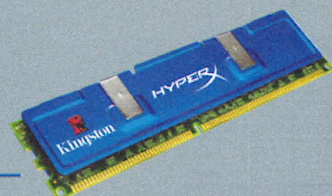


La carte vidéo

ATI nous a promis un réalignement des prix de ses X1800 (XL et XT). Pour l'instant, on est loin des chiffres annoncés. 270 euros pour une X1800 XT alors que les XL se négocient aux alentours de 300. Grossistes gourmands ou communiqué trop hâtif, difficile de savoir. En attendant, les 7900 ont encore une disponibilité assez tendue, la GT étant une bonne affaire pour peu que l'on considère les éventuels écueils de la gamme de nVidia...

Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 320 euros, nVidia GeForce 7900 GT 256 Mo (PCI Express), environ 320 euros TTC.







Le routeur WiFi

Je pourrais vous raconter mes déboires avec les routeurs modem. Les déconnexions intempestives, les pertes de porteuse et autres appels téléphoniques qui vous déconnectent d'Internet. Oui, ce mois-ci, Murphy s'est invité chez moi. Notez qu'après avoir fait tomber mes clefs dans une bouche d'égout, je commence à me poser des questions. Oui, comme dans la pub avec les deux rigolos qui font tomber leur portable. Sauf que moi, j'ai récupéré mes clefs avec un câble d'enceinte et un crochet en métal. C'est mon côté MacGyver...

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

ET POKE ET PEEK

Entre l'édito sur les problèmes liés aux démos exclusives à vous dénicher pour le CD et la page de news presque entièrement consacrée à un superbe fax de Telstar sur une obligation à remplir pour pouvoir tester un de leurs titres, ce numéro 72 offre une vue des coulisses de Joy intéressante. Et le plus drôle, c'est que 10 ans plus tard, c'est toujours d'actualité.



Certains éditeurs auront toujours du mal à comprendre la différence entre un magazine de jeux vidéo et un catalogue de distributeur. Pas très grave, on se charge de leur réexpliquer tous les mois. Mais c'est fatigant et visiblement Moulinex était épuisé par tant de bêtises pour ce numéro 72. Tant mieux, ça donne un édito en forme d'ogive nucléaire pour Telstar. Fun. Cela dit, page 16, la news « Arrêtez de nous gonfler » est aussi un monument du genre. Elle tape sur les études de « bien vivre » et les médias grand public qui tentent d'expliquer que le Web est le nouveau Mal de la planète. Vive le journalisme d'investigation… Dix ans plus tard, on continue de nous gonfler avec les jeux vidéo pour 3 pixels couleur chair dans GTA, en oubliant de parler des vrais maux de la planète. Mais on a l'habitude maintenant…

COUP DE VIEUX

Tiens, mais on dirait mon nom là. Mon vrai nom. Ça parle de RTL, d'une émission de radio, ça s'appelle Plug'In… Pfiou ! 10 ans déjà ? Comme le temps passe ma bonne dame. Ces news sont décidément excellentes… Ahem… « Flap flap » font les pages. J'arrive sur un reportage Bullfrog. Oui, encore un. Passons à la suite du coup, à savoir le reportage E3. En 1996, c'est sa seconde édition : Saturn et PlayStation se font la guerre et la Nintendo 64 n'est toujours pas sortie. Côté PC, il y a de quoi baver d'impatience devant les jeux en développement : Dark Forces II Jedi Knight, X-Wing vs. Tie Fighter, C&C Red Alert, Lands of Lore II, Unreal, Dark Earth, Heart of Darkness, M.A.X., Tomb Raider (personne ne connaît encore Lara Croft…), un certain Rayman… Bref, une production abondante, des titres qui feront date et aussi beaucoup de bouses. Un E3 normal quoi, comme cette année.



Et 10 ans plus tard, C&C 3 pointe enfin le bout de ses premiers screenshots. Il était temps !



Je crois qu'on peut difficilement être plus clair.

Dans mes souvenirs, Unreal est un des plus beaux jeux du monde. Dix ans après, un constat s'impose : la mémoire embellit les choses…

DEVOIRS DE VACANCES

Ouverture de la partie Tests : Megarace 2 obtient 88 % à condition d'avoir un gros PC (un pentium 60 - on ne rit pas) et 70 % dans le cas contraire. Mouais… J'ai jamais aimé Megarace, no comment donc. De toute façon, le seul gros jeu disséqué dans ce numéro 72, c'est l'add-on de Warcraft II, Beyond The Dark Portal (90 %). Aucun des autres n'est véritablement marquant. À part Return Fire qui arrive enfin sur PC après avoir fait sensation sur 3DO. Ce succès d'estime passé, cette conversion était le seul moyen de rapporter un peu d'argent à ses créateurs, vu le peu de 3DO vendues… Un titre vraiment fun à deux qui restera assez peu connu, malheureusement. Si seulement quelqu'un avait l'idée de programmer un petit clone gratos jouable sur le Net… Vous n'êtes pas codeur vous par hasard ? Si ? Bientôt en vacances en plus ? Bon bah voilà, vous savez comment vous occuper. De toute façon, les vacances à la plage c'est très surfait..

CAFÉINE



Technique astucieuse, rendu 3D bluffant sur Ultimate Race de Kalisto mais plantage commercial : PowerVR n'a pas eu une vie facile.





08.71.27.02.51
PRIX APPEL LOCAL



XFX SEE IT · HEAR IT · FEEL IT

Nvidia GeForce 7900

GT 256Mo (PV-T71G-UDF)	350 €
GT Extrème Edition 256Mo (PV-T71G-UDE)	359 €
GT XXX Edition 256Mo (PV-T71G-UDD)	399 €
GTX 512Mo (PV-T71G-YDF)	589 €
GTX Extrème Edition 512Mo (PV-T71G-YDP)	609 €





Graveur DVD±RW Black Double couche 16x8x(±R9)





NEC ND-4570	50 €
Pioneer DVR-111	55 €



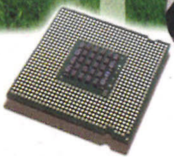


Canon

Appareils photo numériques

PowerShot A430	169 €
Digital Ixus 65	359 €







Pentium D 64bits
FSB-800 Dual core



820D	259 €
830D	329 €
840D	449 €



Imprimantes multifonctions
EPSON
Stylus Photo RX520/620/700



Imprimantes photo
Canon
Pixma iP4200
Pixma iP5200



2ms DVI
SAMSUNG

Les moniteurs LCD 2ms + DVI

17" 740BF	315 €
19" 940BF	390 €



8ms 19"
HYUNDAI
Moniteurs LCD

19" B91A	285 €
17" B71A	225 €

ASRock



Carte mère INTEL S775



VM800	49 €
Dual-880 Pro	59 €

Carte mère AMD



K8NF4G-SATA2	59 €
Dual-SATA2	65 €

COOLER MASTER





Cavalier CAV-T01-UWD	119 €
Cavalier II CAV-T02-UWD	120 €
Cavalier III CAV-T03-UK	88 €
Cavalier IV CAV-T04-UWD	112 €



aAT Shop site internet
http://www.aatshop.com
08 71 27 02 51
commercial@aatshop.fr
sav@aatshop.fr

aAT Rennes
276 rue Chateaugiron 35200 Rennes
02 99 50 17 00 rennes@aatshop.fr

IWT Tours
59 avenue grammont 37000 Tours
02 47 05 92 92 iwt@wanadoo.fr

aAT Nancy
72 rue Raymond Poincarre 54000 Nancy
03 83 94 09 64 nancy@aatshop.fr

aAT Dijon
6 boulevard Clemenceau 21000 Dijon
03 80 72 01 32 dijon@aatshop.fr

aAT Lyon
22 avenue Jean Jaures 69007 Lyon
04 78 58 53 58 lyon@aatshop.fr

Tarifs du 27/05/2006 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Photos non contractuelles. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
* Voir sur notre site.



T'ES AU TOP POUR LE THÉ HIP-HOP ?





THE VERY BIG
LIPTON ICE TEA
DANCE CONCOURS

Tu sais danser ? Tu as le thé dans la peau ? Alors prends-toi en photo et participe à The Very Big LIPTON ICE TEA Dance Concours*. Tu peux gagner un voyage au bout du monde avec tes potes et plein d'autres cadeaux.

INSCRIPTION, VOTE ET PARTICIPATION SUR **WWW.LIPTON.FR**

*Le très grand concours de danse Lipton Ice Tea

Unilever France - RCS Nanterre B 552 119 216

Aastuce.brand



TEA CAN DO THAT
TOUT L'EFFET DU THÉ

